FUTURA

COMPUTER GAMES

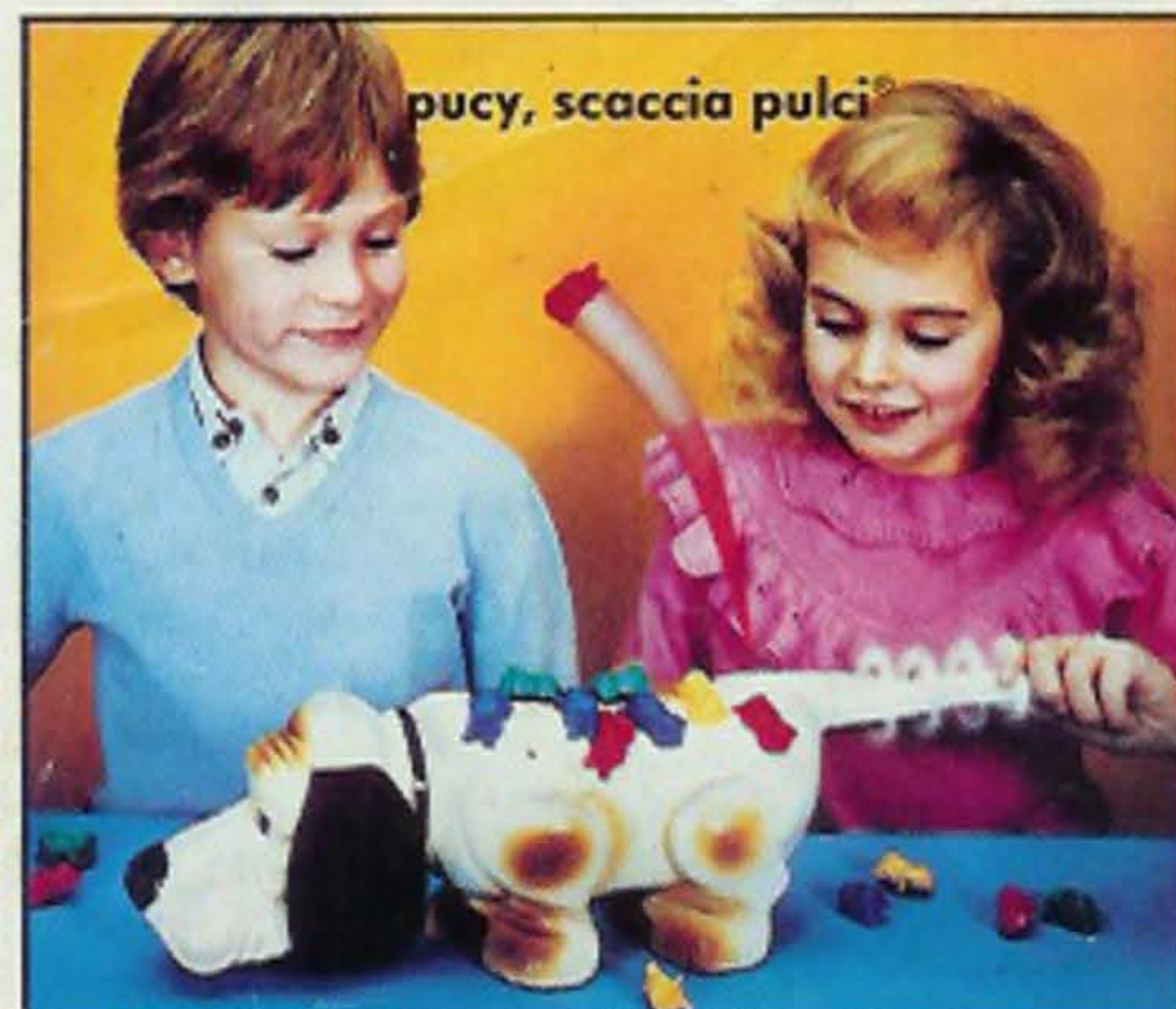
LA RIVISTA PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO

VI INVITIAMO AL PRIMO FESTIVAL DEL SOFTWARE

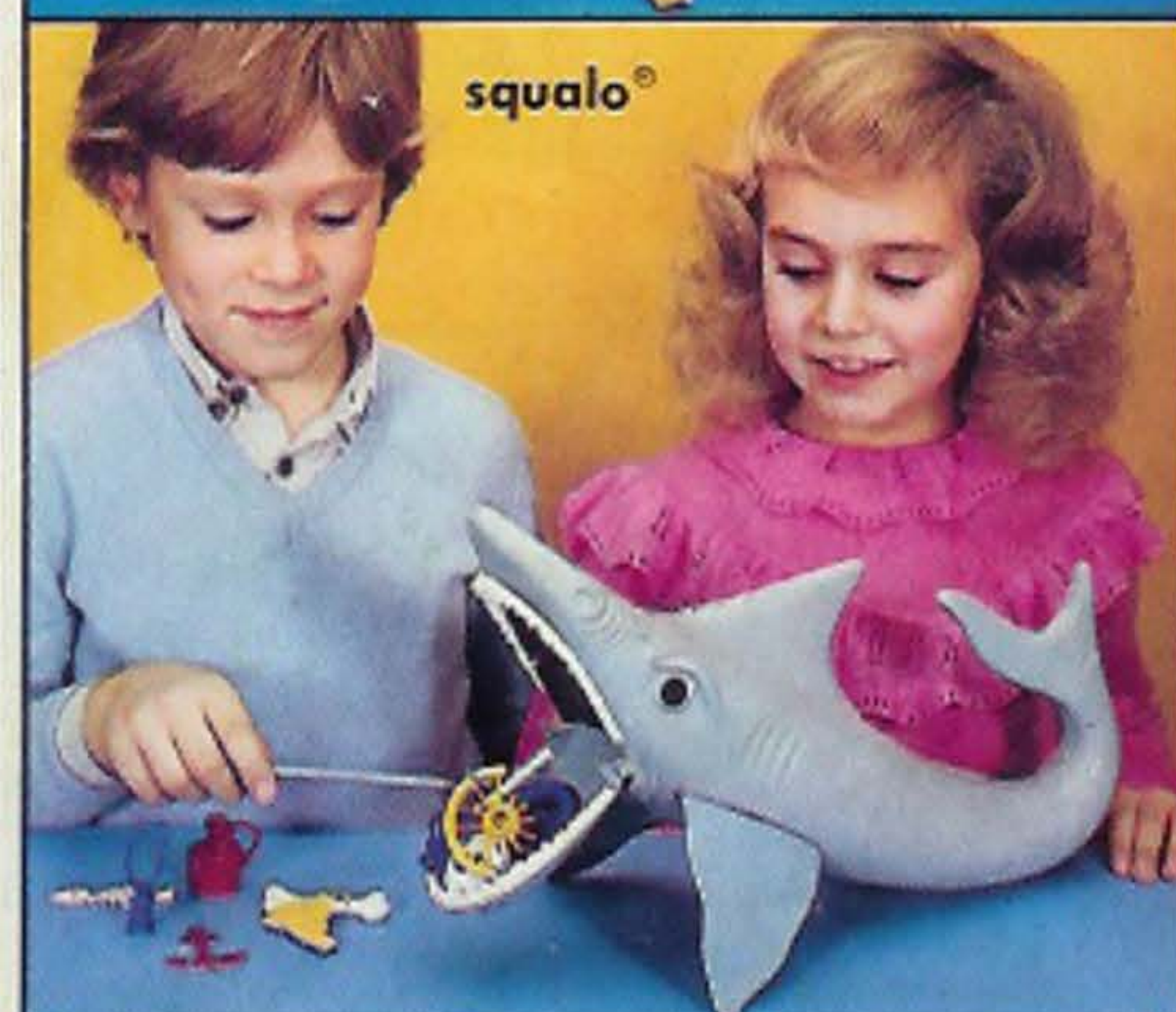
PROGRAMMI: 3 NUOVI GIOCHI PER VIC 20, SPECTRUM E TEXAS TI-99

COMPUTER MUSIC: UN'ORCHESTRA NEL VOSTRO CALCOLATORE

ALBERTO PERUZZO EDITORE

guarda, un nuovo gioco per te... offerto dalla Harbert!

pucy, scaccia pulci®

occhio alla palla nera®

mangiamostri®

squalo®

acchiappa zanzare®

dolce neve®

trottorama®

beccapesci®

scoprilmostro®

Un regalo per te, senza estrazioni o concorsi, per premiare la tua fedeltà alla **Linea Creativa Harbert!**
Ritaglia e conserva il bollino "Prova d'acquisto" che troverai su ogni gioco della **Linea Creativa Harbert** (li riconoscerai facilmente: hanno tutti la confezione gialla). Quando ne avrai 5, spediscili in busta chiusa, entro il 30/9/1986, alla: HARBERT S.p.A. - C.P. 16081 - 20160 MILANO MI, indicando in stampatello il tuo nome, indirizzo ed il gioco che desideri ricevere in omaggio (facendoti consigliare dal tuo Negoziante di fiducia). La campagna è valida anche per le ultime novità, non illustrate sul presente annuncio, purchè siano della **Linea Creativa Harbert.**
Non puoi giocare senza i giochi della **Linea Creativa Harbert:** sarebbe un peccato!

SOMMARIO

IL PAPPAGALLO

La cassetta-gioco che ti regaliamo questo mese, intitolata IL PAPPAGALLO, ti insegna a usare la tastiera del computer in modo sempre più veloce. Quando il computer ti domanda «Sei pronto?», premi un tasto qualsiasi. Sullo schermo apparirà una lettera (o parola) dopo l'altra e tu dovrai riscrivere la stessa cosa nel più breve tempo possibile. Ecco perché sei un pappagallo. Dopo 10 secondi il computer indicherà il tuo punteggio, che dipenderà dalla velocità con cui si premono i tasti. All'inizio riuscirai a fare solo 3 o 4 punti; poi con l'esercizio potrai raggiungere anche 20 punti, un risultato davvero eccellente.

COMPUTER GAMES
SUPPLEMENTO AL N. 14 DI FUTURA

Direttore
Aldo Grasso

Responsabile della redazione
Nadia Gelmi

Ideazione grafica e impaginazione
Raffaele Laviano

Direttore tecnico
Attilio Bucchi

Hanno collaborato a questo numero: Renata Beltrami, Andrea Bettetini, Adriano Botta, Francesco Carlà, Beatrice Del Don, Giulio Giorgieri, Andrea Granelli (sezione informatica), Claudio Lazzaro, Stefano Miari, Enrico Minetti, Roberto Moneda, Alessandro Peruzzo, Massimo Protti, Emanuele Rimini, Elena Schiavini.

Redazione americana: Dan Gutman, Roberto Guerra.

Illustratori: Robert, Burger, Antonio De Robertis, Nina Wallace.

Fotografi: Marcello Bertinetti/G. Neri, Sergio Cossu. *Copertina*: Photo Media/G. Neri, Eidos.

Pubblicità: Concessionaria esclusiva per la pubblicità: S.P.I., società per la pubblicità in Italia, 20121 Milano, Via Manzoni 37, tel. (02) 2588. *Stampa:* Nuovo Istituto Italiano d'Arti Grafiche, 24100 Bergamo, Via Zanica 92. *Composizione:* La nuova fotocomposizione srl, 20124 Milano, V. Monte Grappa 6.

Direttore responsabile:
Giorgio Santocanale

NOTIZIARIO

CRONACHE DAL MONDO DEI GAMES

SMAU '84 PER ENTRARE NEL XXI SECOLO

Settembre tempo di vendemmia e tempo di fiere... dopo il SIM è arrivato lo SMAU: il Salone Internazionale per l'ufficio: sistemi per l'informatica, le telecomunicazioni, macchine e arredamento. Lo slogan della campagna pubblicitaria dello Smau '84 «Tutti pronti per il XXI secolo?... Il XXI secolo comincia al XXI SMAU» è estremamente significativo e rende l'idea degli enormi passi avanti fatti dal lontano 1964, anno in cui un gruppo di amici ha dato il via al I SMAU. Sono stati 21 anni di ininterrotta evoluzione e miglioria di prodotti; di tecnologie, di ritrovati, si tratta comunque di un appuntamento annuale di enorme importanza a livello internazionale, paragonabile a famosissime manifestazioni del settore quali il CeBIT di Hannover e il SICOB di Parigi.

L'area espositiva coperta quest'anno era di 90.000 mq, con un incremento del 30% rispetto al 1983, il numero di espositori era di 1059, di cui 501 esteri, con ben 60 aziende che partecipavano al Salone per la prima volta. Questi dati sono una chiara rivelazione della incessante e rapida espansione che si verifica in tutti i settori inerenti allo SMAU e una evidente dimostrazione della validità di questo appuntamento.

Austria, Bahamas, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Finlandia, Francia, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Norvegia, Olanda, Portogallo, Svezia, Svizzera, Taiwan, U S A: l'elenco dei paesi stranieri presenti alla XXI edizione del Salone sono un'ulteriore conferma della sua importanza.

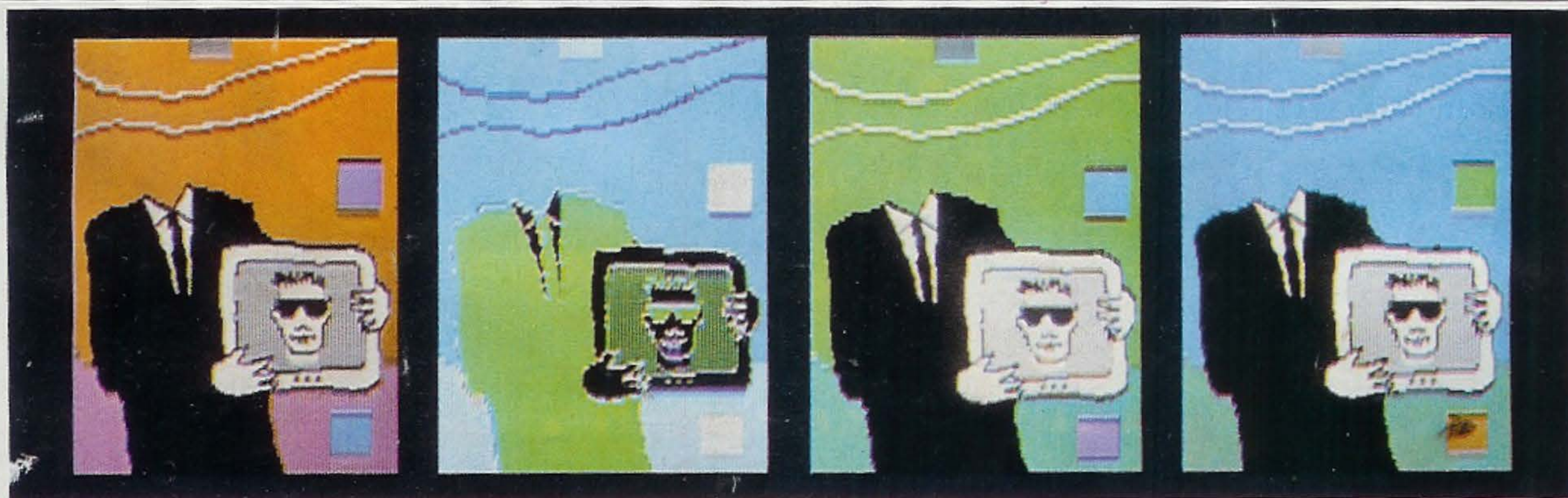
Il rapido sviluppo delle tecnologie del trattamento delle informazioni, la sempre crescente incidenza degli addetti alle informazioni nelle società più sviluppate è giunto a tal punto che oggi si parla di un passaggio dalla società industriale alla società dell'informazione. Dopo la parola, la scrittura e la stampa l'uomo si trova ora alle soglie della «quarta rivoluzione della comunicazione»: la telematica.

Per la prima volta telefono e televisore, cioè tutto quanto fa telecomunicazione, si unisce al computer, al mondo dell'informatica, in un'unione destinata a sconvolgere e a modificare profondamente i meccanismi organizzativi della società. Quella che viene ormai comunemente definita come «automation revolution» insieme a questa ondata di nuove tecnologie elettroniche determinano e continueranno a determinare profonde trasformazioni nei settori produttivi tradizionali. Con la diffusione dei terminali intelligenti cadrà il concetto di distanza e le imprese si costituiranno sempre più come unità produttive con un piccolo nucleo di coordinamento centrale, mentre tutti gli altri servizi saranno distribuiti in centri satelliti decentrati.

Anche il sistema sanitario risulterà profondamente modificato e le diagnosi mediche potranno essere facilmente monitorizzabili, consentendo risultati sempre più completi.

Certamente anche tutto il sistema educativo non potrà e non dovrà sottrarsi all'impatto con le nuove tecnologie per migliorare e accelerare i processi di apprendimento, rendendoli sicuramente più interessanti e aggiornati. Di questo nuovo mondo che non vuole assolutamente essere un sogno fantainformatico lo SMAU ne vuole essere il paladino e, proprio per questo motivo, non si poteva trascurare il pubblico dei giovani. Dopo il successo dell'anno scorso di SMAU Spazio Giovani, dove oltre un migliaio di giovani e meno giovani hanno avuto la possibilità di toccare con mano un personal computer, si è voluto continuare e sviluppare l'iniziativa ampliandola il più possibile. L'area adibita quest'anno allo spazio giovani era addirittura quintuplicata raggiungendo un'estensione di oltre 1000mq. In quest'area oltre alla opportunità di fare i primi approcci con i personal computers c'era anche la possibilità di fruire di una sorta di «sala di lettura», dove si potevano consultare numerose pubblicazioni del settore informatico e, inoltre, una saletta per proiezioni audiovisive dove venivano trasmessi programmi di carattere formativo e informativo forniti dalla RAI e sviluppati con la collaborazione del Dipartimento Scuola Educazione.

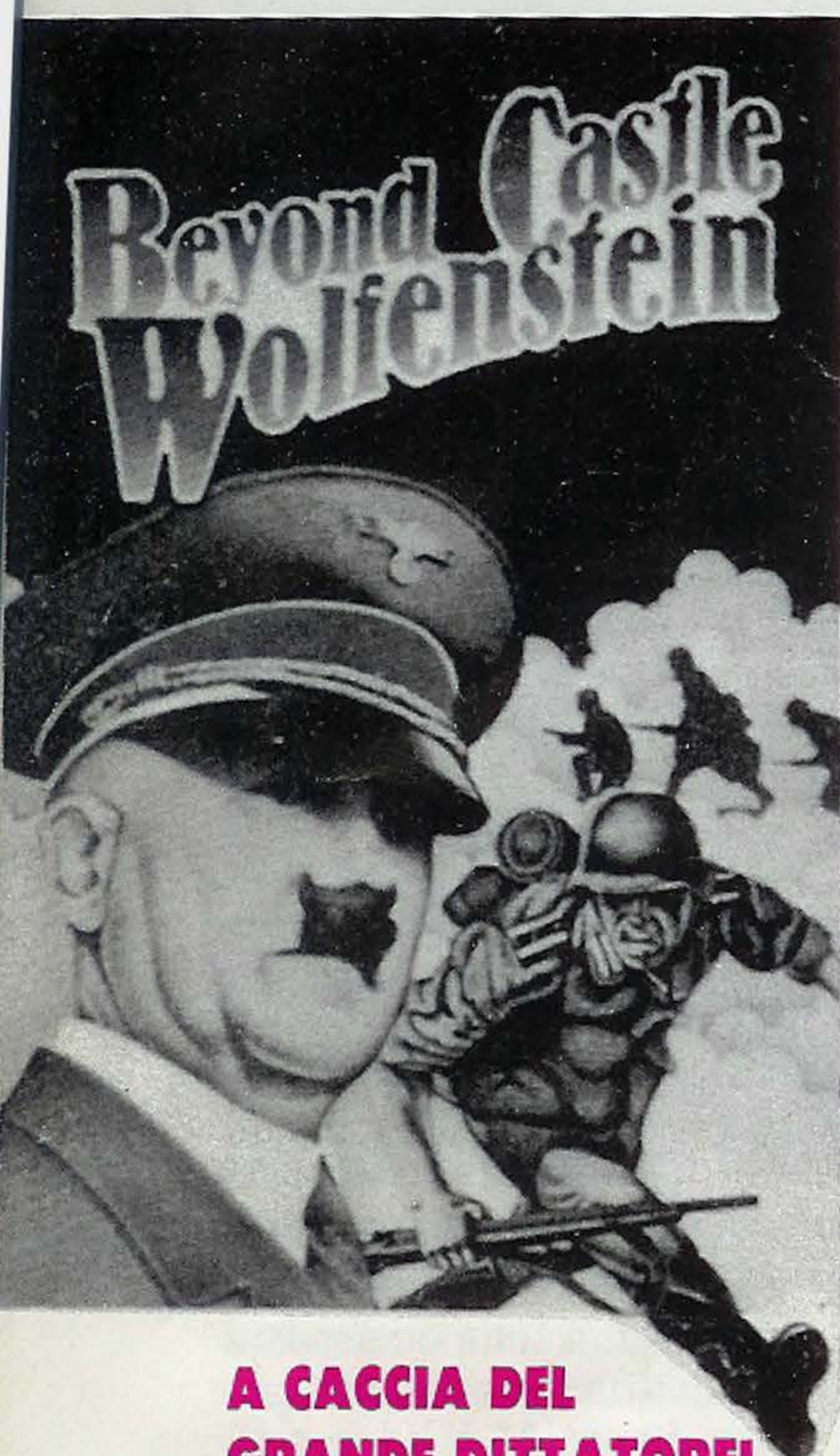
Due novità presentate all'ultimo SMAU: nella pagina a fianco, la prima workstation italiana, l'Office WS 20 della Itatel e sopra, il «computer trasparente» della Nixdorf.

Se la diffusione dell'elaboratore ha dunque avuto come effetto primario che l'informazione, un tempo nascosta o addirittura inesistente, potesse divenire un bene a disposizione di tutti è anche vero che, come ha spesso sostenuto il presidente Hugnot, lo SMAU insieme a tutti i suoi espositori ha contribuito enormemente alla diffusione di questa nuova cultura.

COMPUTER ART: PRIMO CONCORSO NAZIONALE

Quando Andrea Zingoni e Antonio Glessi hanno pubblicato il loro computer comic «Giovanotti mondani meccanici» l'interesse per la novità è stato davvero enorme. Armati di un normalissimo personal computer collegato a una tavoletta grafica i due creativi di Firenze hanno il realizzato il primo «melodramma notturno al computer». Il successo di questa nuova forma d'arte, i comics elettronici, ha dato l'idea a Frigidaire, spregiudicata rivista di satira e fumetto, e alla Lega Informatica dell'Arci di rganizzare il primo concorso nazionale di computer-arte. Partecipare al concorso è semplicissimo, è aperto a tutti, basta avere un home computer e tanta fantasia. Si tratta infatti di realizzare immagini al computer uniche o in sequenza o elaborate come fumetti in tipo di sistema. I lavori realizzati vanno spediti in audio cassetta o su dischetto a Frigidaire, Computer Arte, via Lorenzo Valla 31, 00152 Roma.

Per permettere proprio a tutti di partecipare al concorso Frigidaire e la Arci Media hanno messo a disposizione di chi ne farà richiesta una serie di routine grafiche che consentono la realizzazione di immagini al computer con Commodore 64 o Spectrum 48.

MARIO TRANI - ISCHIA

NOTIZIARIO

A CACCIA DEL GRANDE DITTATORE!

Beyond Castle Wolfenstein ovvero la caccia al grande dittatore A. Hitler, ecco il videogioco più gettonato negli Stati Uniti. Ci troviamo nella Germania nazista al tempo della Seconda guerra mondiale e dobbiamo assolutamente uccidere il Führer con un attentato.

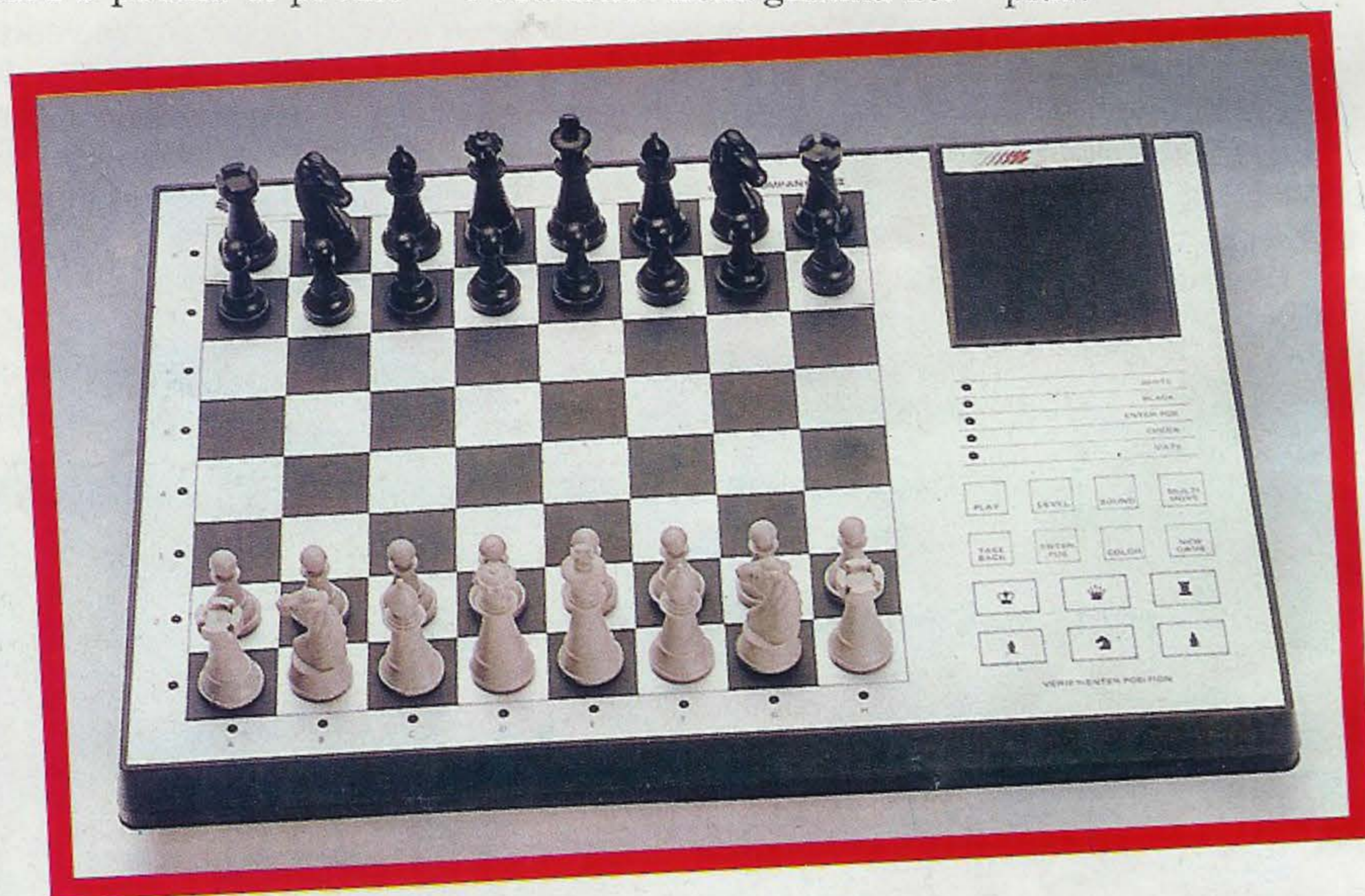
Dopo aver recuperato una borsa diplomatica contenente una bomba bisogna sfuggire alle camere di tortura del lager, sorprendere e uccidere le guardie naziste e, infine, introdurci nel bunker di Hitler per compiere la nostra missione.

COMPUTER PER SCACCHI CON TANTO DI APPROVAZIONE

La Scisys, una ditta di Hong Kong, divenuta ormai azienda leader nel campo dei computers per scacchi, è anche l'unica casa a vantare l'approvazione della FIDE, la Federazione Mondiale Scacchi.

I modelli presentati dalla Scisys sono numerosi e si rivolgono davvero a tutti: ai principianti, ai giocatori esperti, ai giocatori a mezzo corrispondenza e a quelli a cui piace risolvere i problemi. Il Graduate Chess, per esempio, è un computer con relativo programma istruttivo. È capace di giocare con il nero o con il bianco o contro se stesso. Conosce le regole di arrocco, en passant, cattura e pedina di promozione, mentre esiste anche un tasto speciale per programmare una serie di aperture.

Sempre per chi è desideroso di avventurarsi nel meraviglioso mondo degli scacchi la Scisys presenta un vero gioiello di tecnologia: Intelligent Chess, con registratore incorporato. È particolarmente ingegnoso ed è capace di risolvere problemi complessi come uno scacco matto in cinque mosse. Si possono registrare le partite giocate con il registratore incorporato e poi rivederle proiettate sullo schermo del televisore, per analizzare mossa per mossa ogni partita. Ma il vero «fiore all'occhiello» nella gamma dei giochi di scacchi della casa giapponese è sicuramente il MarkV. Può giocare fino a dodici giochi contemporaneamente, analizzandoli e commentandoli ad uno ad uno. In ogni istante è possibile sospendere la partita senza dover ricominciare tutto da capo: le posizioni sono infatti memorizzate anche se il computer è spento. Se poi la mossa di MarkV non è di vostro gradimento gli si può chiedere di fare un gioco diverso, non avrà alcun problema, non esiste regola che non conosca o problema che non sappia risolvere.

...Si meriterebbe davvero uno scacco matto super-rapido!

LA MASTERTRONIC È APPRODATA IN ITALIA

Grossa novità nel mondo dei computer games: la Mastertronic, un'azienda inglese di recente costituzione produttrice e distributrice di software per home computers, è approdata anche in Italia. Fino a qui nulla di straordinario. Il particolare che non potrà assolutamente lasciare indifferenti gli accaniti consumatori di computer games è invece la rivoluzionaria politica di base scelta dalla casa anglosassone: qualità del prodotto unita a un prezzo altamente competitivo.

Attraverso una ricerca di marketing nel settore e sulle tecniche di lavorazione, l'azienda inglese è riuscita a realizzare e proporre una serie di videogiochi al prezzo estremamente competitivo di lire 7.900 (Iva inclusa). Questa politica ha già dato risultati considerevoli tanto che, in Inghilterra, a soli tre mesi dal lancio del prodotto si erano vendute ben 500.000 copie.

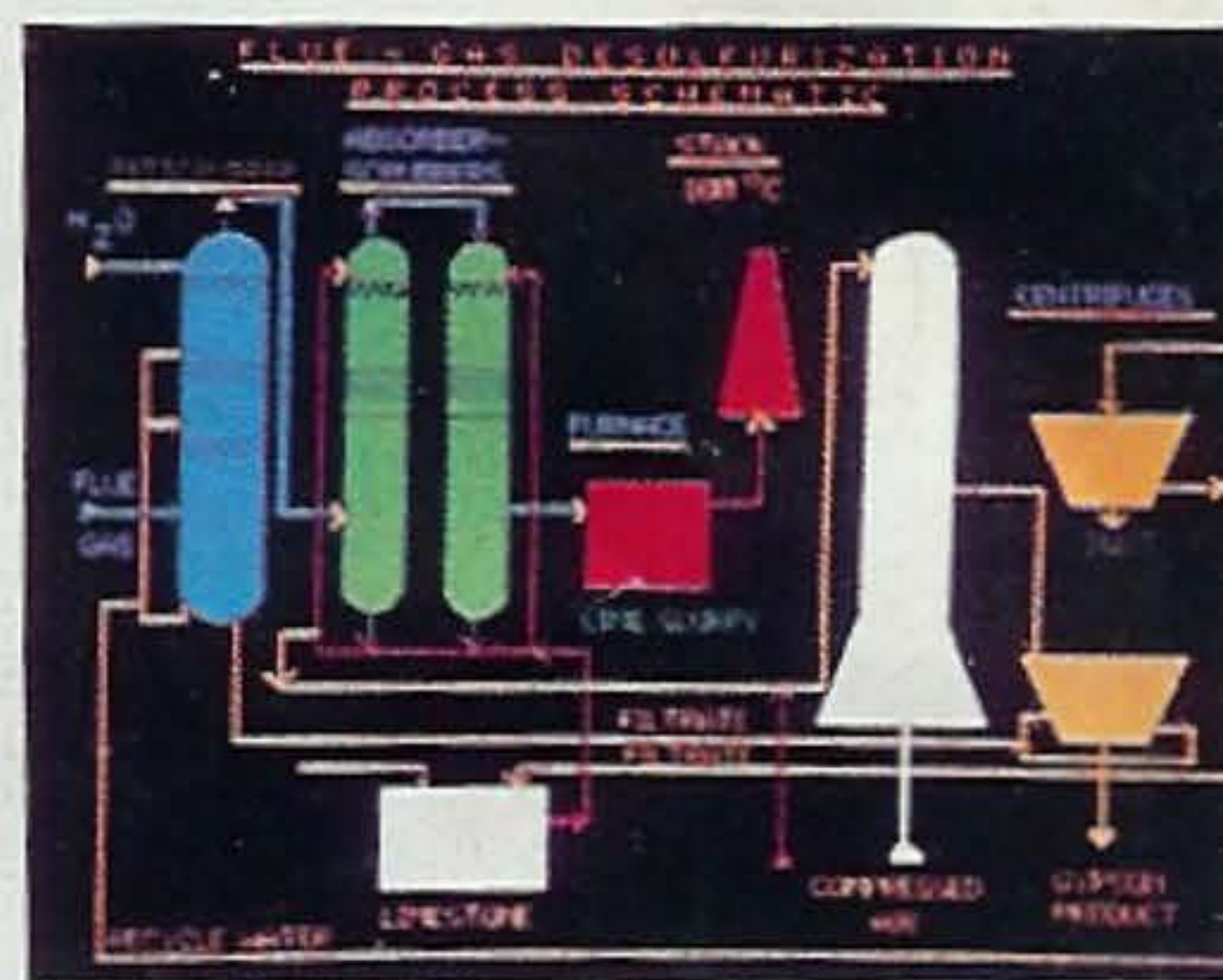
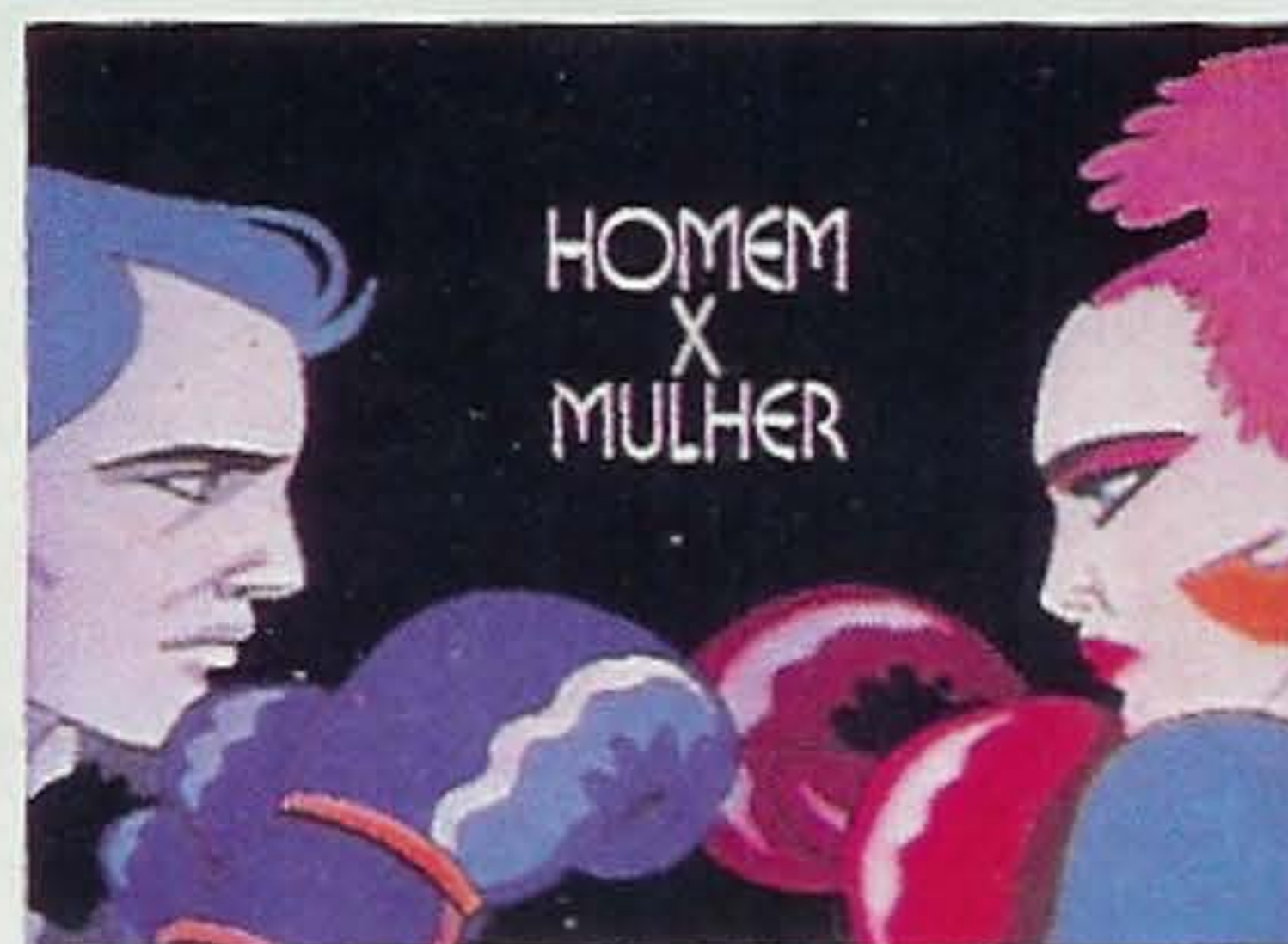
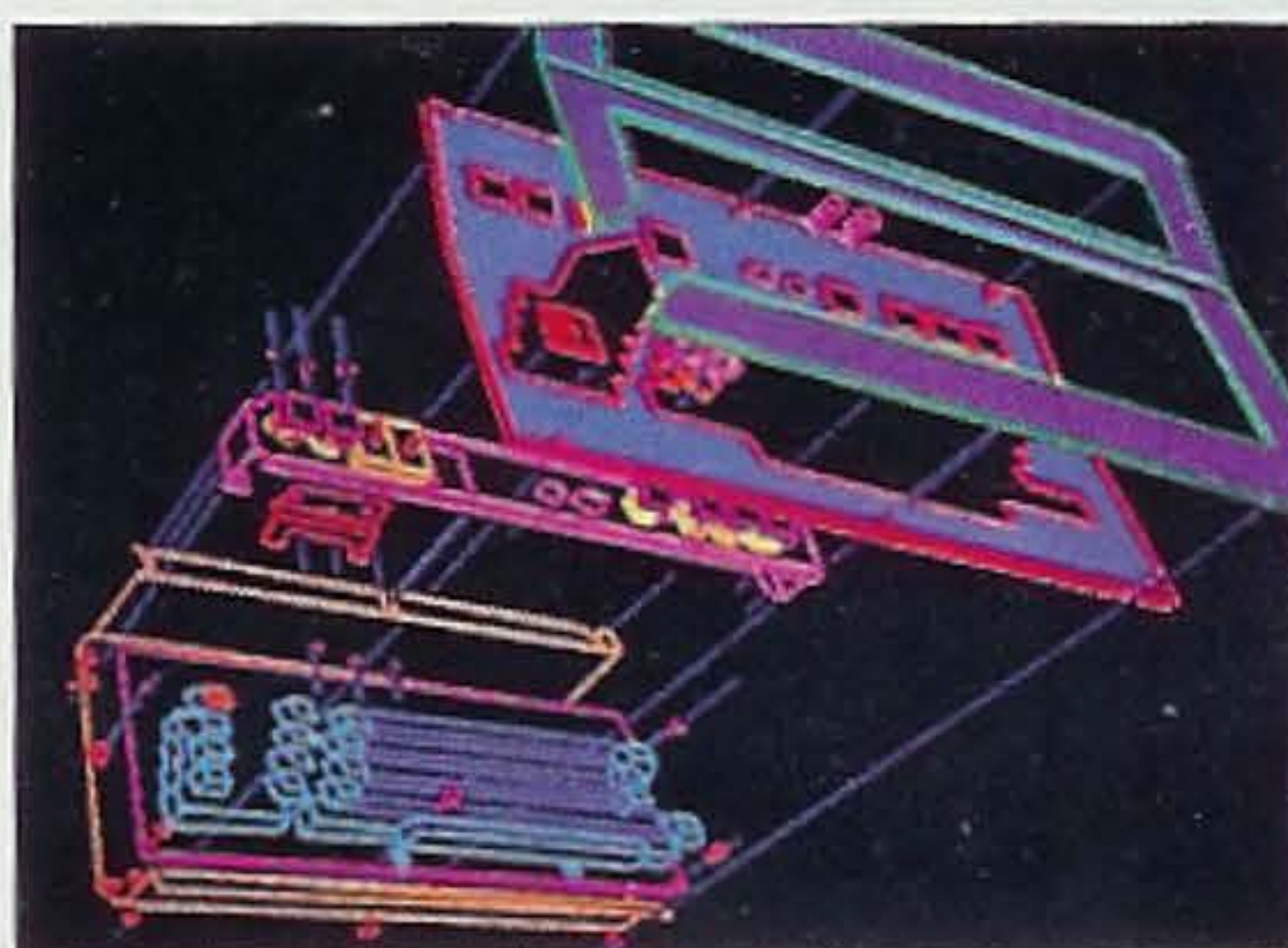
«Il modo in cui siamo riusciti a reciclare — ci hanno spiegato i rappresentanti della Mastertronic presenti sia al SIM che allo SMAU — prodotti di qualità a prezzi contenenti è semplice: ci siamo organizzati per una produzione industriale, cioè molte cassette per ogni titolo, poi; questa è la nostra carta vincente, abbiamo eliminato una serie di passaggi inutili rendendo molto più e rapida la procedura di produzione e distribuzione».

La gamma completa dei giochi comprende 34 titoli: 16 per il C64, 11 per il VIC 20,7 per Spectrum.

60 ORE DI LEZIONI DI GRAFICA

Ora anche voi potete programmare il vostro videogioco. Sponsorizzata dalla Commodore, a Milano in via Bruschetti 11, è nata una scuola per creare videogiochi.

Si chiama Soft Graf. Ha in programma dei corsi a carattere formativo, didattico e ricreativo, suddivisi in tre livelli. Il primo corso inizierà ad ottobre ed è rivolto a coloro che non posseggono alcuna nozione di Basic. Su un totale di 60 ore almeno sei saranno dedicate a lezioni di grafica. Il lavoro fatto a scuola sarà integrato da esercitazioni a casa. Per chi non possiede un Commodore 64 è a disposizione una sala con una decina di questi computer. L'età minima per partecipare è 14 anni.

Il secondo corso è rivolto a coloro che programmano in Basic e hanno un minimo di conoscenza grafica. Ci sarà un esame di ammissione. Il corso è suddiviso in 80 ore, durante le quali si apprenderà il linguaggio macchina, mentre circa 16 ore saranno dedicate all'apprendimento della grafica.

Dall'anno prossimo inizierà il terzo corso per tutti coloro che hanno una buona conoscenza del linguaggio macchina e della grafica.

Ci sarà un esame d'ammissione. Il corso che durerà 100 ore, avrà un'impostazione diretta alla conoscenza della logica matematica, della psicologia della percezione e della simulazione. È richiesto il diploma di maturità. Alla fine di ogni corso è previsto un esame che consiste nel progettare graficamente un videogioco e realizzarne il programma. Verrà rilasciato un diploma legalmente riconosciuto ai sensi dell'articolo 28 della legge 95 del 1980. I costi della Soft Graf sono contenuti. Non è tutto, alla metà di ottobre si apriranno le iscrizioni per un corso di computer graphics, suddiviso in 80 ore. La prima parte sarà dedicata allo studio del Basic, la seconda alla costruzione delle routine grafiche.

EIDOMATICA

Se volete seguire dei corsi di computer graphics c'è l'Atelier Eidomatico in via Fontana 16 a Milano.

L'Eidos ha organizzato dei seminari che saranno ripetuti mensilmente, a partire dal 1° ottobre. Il programma prevede un seminario introduttivo, della durata di due settimane, che fornirà i concetti base dell'eidomatica (neologismo composto da eidos = immagine e dal suffisso di informatica). Il costo del corso è di L. 800.000.

Gli indirizzi proposti dopo il corso base, sono quattro:

1) Creazione di immagini e animazioni tridimensionali.

Questo seminario, della durata di una settimana, è rivolto a coloro che intendono utilizzare il computer per una attività professionale. Gli argomenti saranno: introduzione alla modellazione 3D e ai problemi dell'animazione, esempi di modellazione wire-frame e di movimenti di camera e di oggetti. Il costo del corso è di un milione.

2) Programmazione grafica avanzata.

Questo indirizzo prevede l'insegnamento del Pascal e del GKS come linguaggio di programmazione grafica standard. La durata del corso è di due settimane ed il costo di un milione.

3) Eidomatica e personal computer.

Questo corso sarà dedicato all'insegnamento del Basic e delle teorie grafiche applicate ai personal computers. La durata del seminario è di una settimana e il costo di L. 300.000.

4) Introduzione alla Businnes Graphics.

L'obiettivo del seminario è di far conoscere le potenzialità applicative della Businnes Graphics sui personal e sui sistemi time-sharing. Verrà evidenziata l'importanza dello studio dei lay-out e dei colori di un disegno businnes. Il corso durerà una settimana e il costo è di L. 450.000.

L'orario dei corsi è dalle 18.30 alle 21.30.

Ogni seminario prevede un laboratorio pratico attrezzato con sistemi di elaborazione grafica Computervision e Data General.

hightech

ALTA TECNOLOGIA IN VETRINA

DOPO IL MICRODRIVE LA CAMPAGNA PROMOZIONALE

Dopo l'arrivo dello ZX Microdrive che amplia notevolmente le possibilità dello ZX Spectrum e agevola notevolmente la ricerca delle informazioni memorizzate su supporto magnetico in grado di contenere da un minimo di 85 Kbyte a 100 Kbyte, si annuncia un'altra novità in casa Sinclair. Si parla infatti di una campagna promozionale per offrire «qualcosa in più» a chi acquisterà un home computer ZX Spectrum. L'offerta consiste nell'omaggio di sei cassette di giochi per l'acquisto del modello 16K e di otto cassette per il modello da 48K.

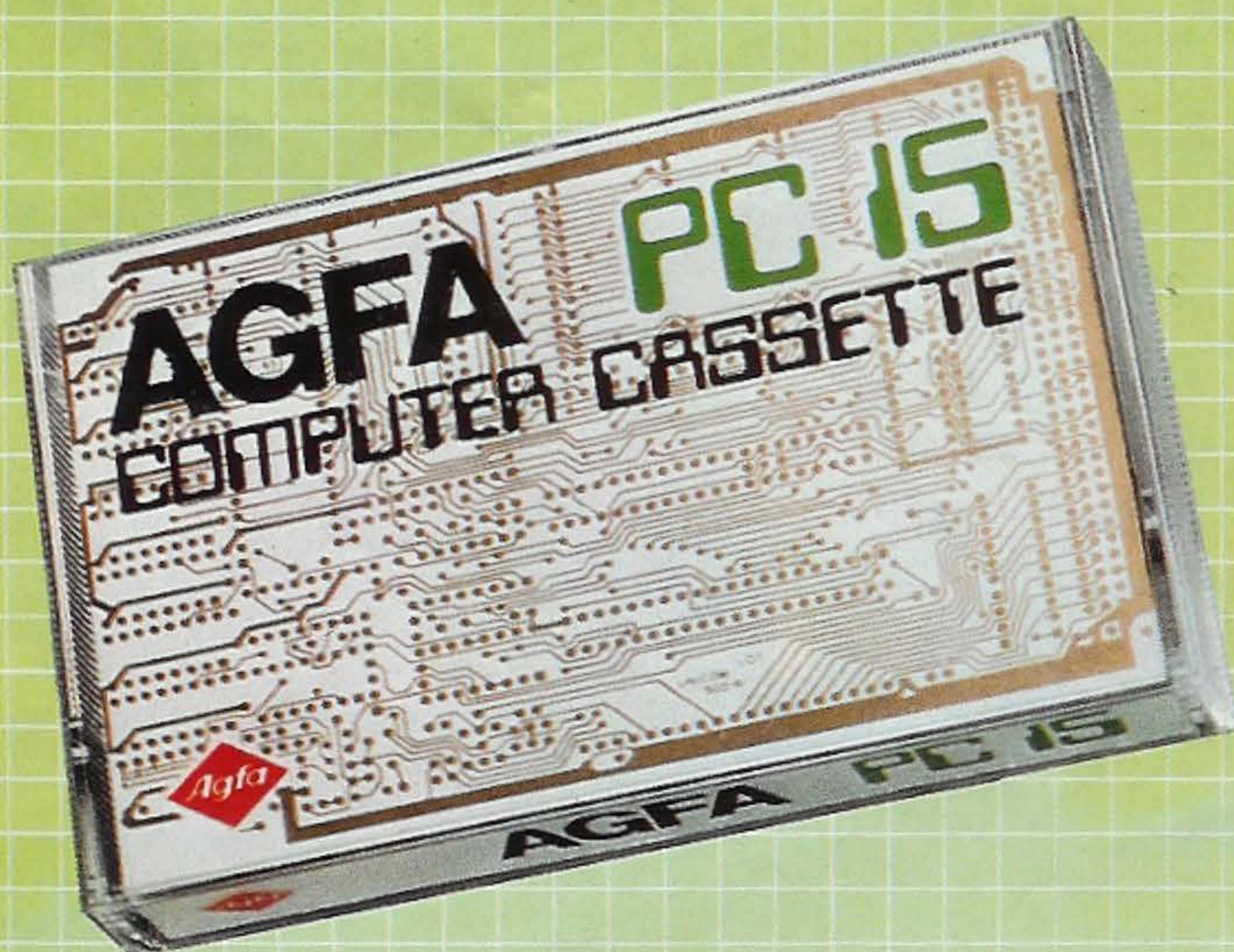
UNA RIPRESA DAL MONDO DEI POCKETS

Proprio quando il mercato dei pockets, ovvero dei videogiochi tascabili, sembrava irrimediabilmente esaurito ecco due «ultimissime» della Nintendo. Si tratta di Rain Shower e di Pinball. Nel primo gioco bisogna fare il possibile per ritirare il bucato prima che arrivi un violento acquazzone. Quando appare una perfida cornacchia significa che i panni si sono bagnati. Pinball è invece la versione «tascabile» del fortunatissimo videogioco da arcade. Ora lo si può giocare ovunque e in ogni momento.

NUOVI MONITOR SANYO

La Sanyo ha presentato la sua nuova produzione di monitor monocromatici ad alta risoluzione. Due le novità: il DM-2112 a 12 pollici con schermo monocromatico verde e il DM-2212 a 12 pollici con schermo monocromatico arancio. Questi due monitor sono stati creati particolarmente per gli utenti di computers, dall'hobbista al capo d'azienda. Hanno una risoluzione di 15 Mhz e ciò significa un'immagine più riposante e meglio definita. Possono essere collegati a tutti gli home computers con uscita video composita.

NOVITA' IN CASA MAGNUM

La Magnum ha presentato l'ultima novità nel mondo dei registratori per computer. Dopo il Magnum 4402C per VIC20 e C64 e il Magnum 668D «Euromatic» per Sinclair Spectrum è ora la volta del Magnum PM-16 per Commodore. Si tratta di un nuovo modello di registratore particolarmente studiato per gli home computers Commodore VIC 20 e C 64 grazie alla sua alta sensibilità. Dotato di sei tasti compreso quello di pausa e di contagiri è collegato direttamente al computer senza cavo di alimentazione.

CASSETTE SOLO PER COMPUTER

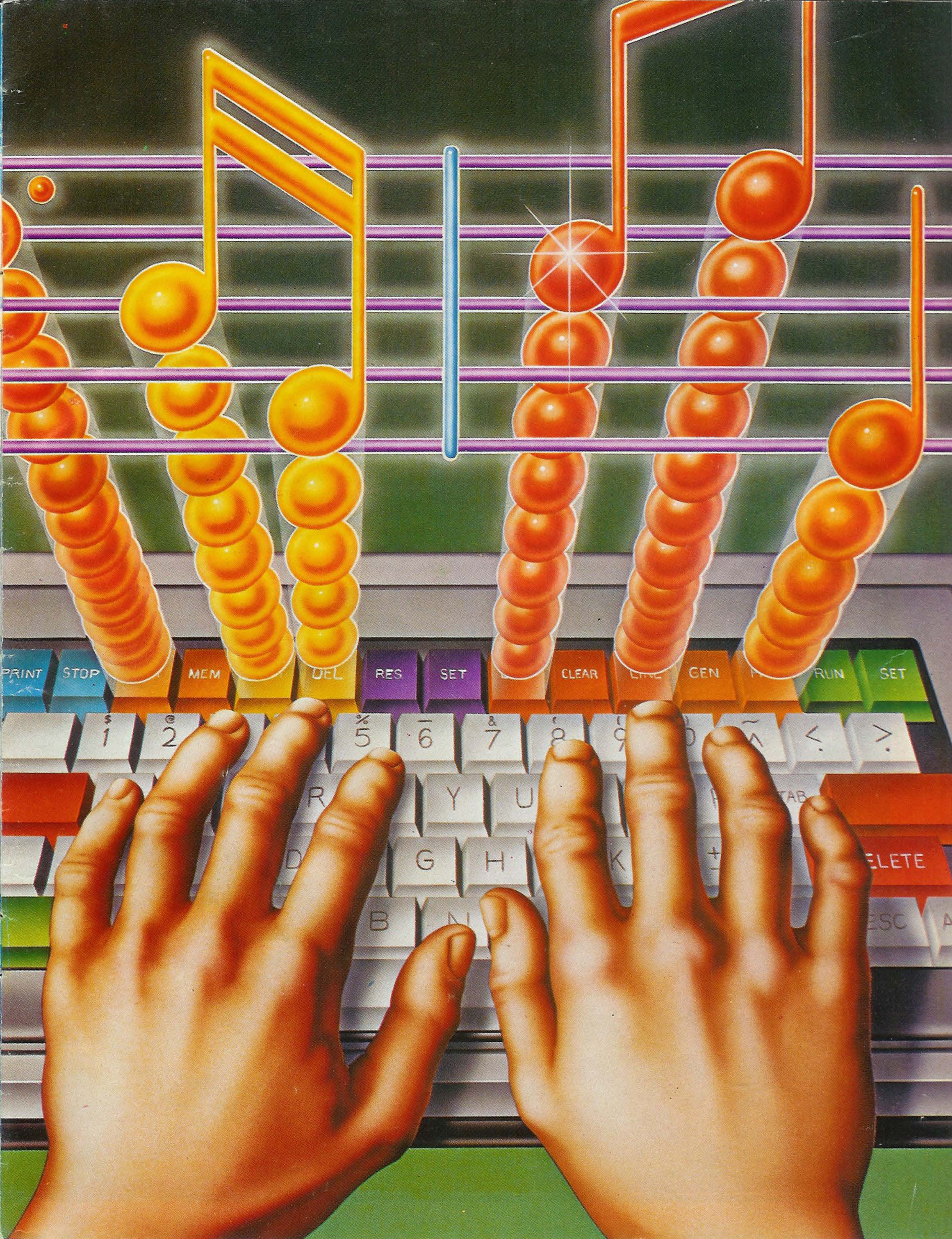
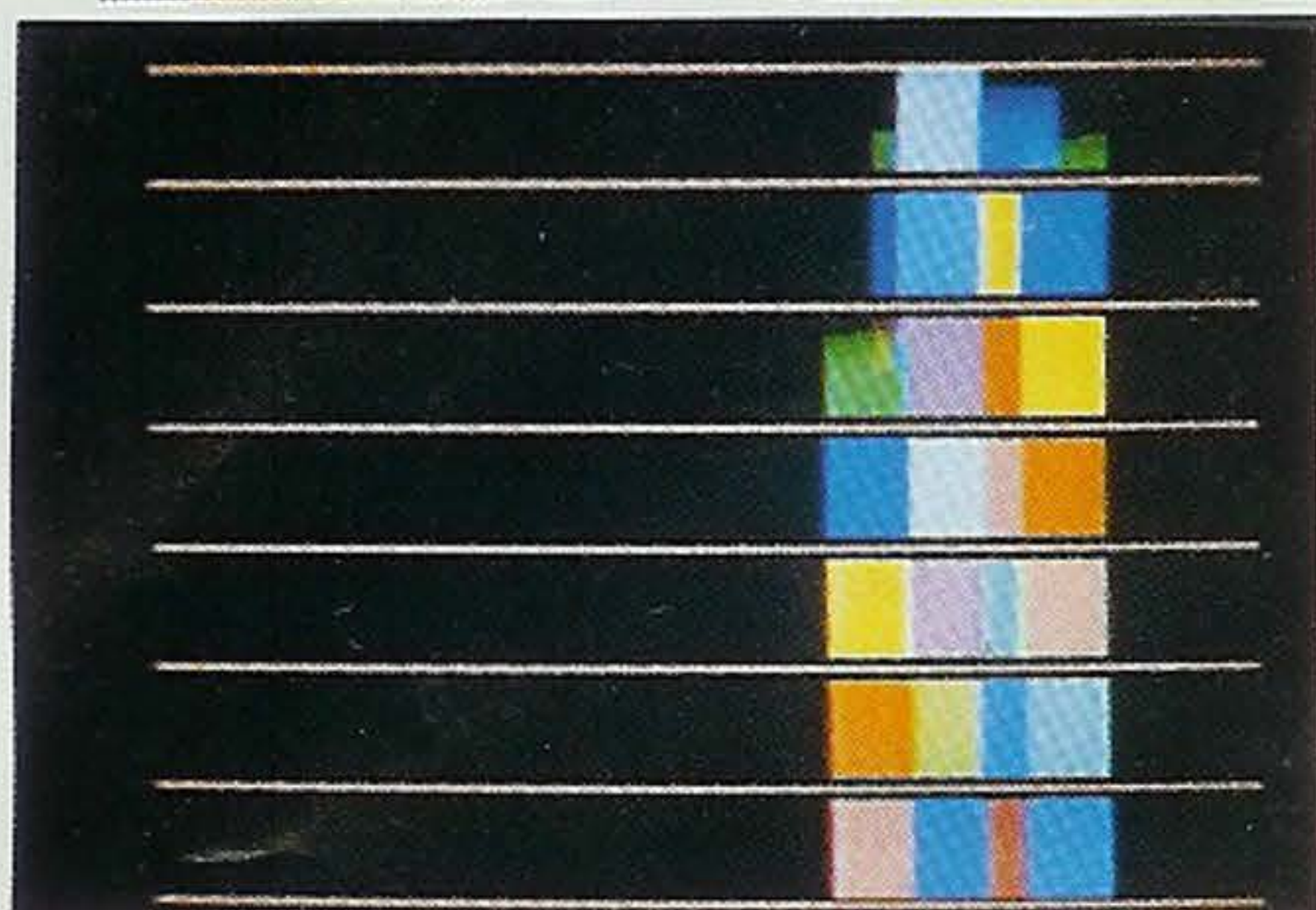
Si chiama Computer Cassette PC 15 ed è la nuova proposta della Agfa Gevaert tedesca. È stata studiata appositamente per gli utenti di home computer con memoria esterna su cassette recorder. Dura quindici minuti e consente di effettuare rapide operazioni di ricerca sia in avvolgimento che in avanzamento veloci, garantendo una robustezza meccanica e una perfetta scorrevolezza del nastro magnetico.

Come creare la

Computer Music

Programmala ancora, Sam

Batti e ribatti e il tasto suonò: quella che era solo una fredda tastiera di un computer, cominciò a produrre serie armoniche e scale temperate. Noiosi listati presto si sarebbero trasformati in pagine musicali...
Fu allora che la celebre battuta di Humphrey Bogart, rivolta al suo musicista di fiducia «Suonala ancora Sam», già trasformata da Woody Allen in «Provaci ancora Sam», fu definitivamente storpiata in «Programmala ancora Sam».
Fu quello il momento in cui il computer entrò nell'organico dell'orchestra.

Illustrazione di Robert Burger

Master Composer vi permette di ascoltare e trascrivere i vostri brani.

Oggi è possibile scegliere tra una vasta gamma di programmi che vi permettono di comporre, eseguire e anche registrare i vostri brani con estrema facilità.

Sia che possediate un Commodore 64, un Apple oppure un Atari, potete trovare in commercio «music software» adatti alle vostre esigenze.

Ci sono programmi che aiutano nella composizione e nella trascrizione dei pezzi musicali. Altri che trasformano la console del vostro computer in un sintetizzatore elettronico, permettendovi di controllare tutti i parametri del suono e di usare la tastiera come uno strumento per rappresentazioni dal vivo. Altri ancora adempiono tutte queste funzioni.

I programmi che presentiamo qui di seguito vi daranno un'idea dei music software disponibili sul mercato. Non è un elenco completo, né un raggruppamento dei migliori. È una scelta che ha l'unico scopo di dimostrarvi che avete in casa un sofisticato strumento.

MUSIC MACHINE

Se si vuole impiegare il Commodore 64 alla stregua di un semplice strumento musicale elettronico dalle notevoli possibilità, anche senza alcuna nozione di programmazione o di informatica in generale, è possibile facendo uso di un nuovo programma della Commodore chiamato *Music Machine.*

Il *Music Machine* Commodore risiede su cartuccia ROM, quindi tutto quello che bisogna fare per cominciare a «suonare» è infilare la stessa nel calcolatore e premere il pulsante dell'accensione. Sullo schermo compare un pentagramma e alcune scritte indicanti lo stato del sistema. Come tastiera si impiegano le prime due file di tasti del calcolatore. La prima fila comanda il diesis e i bemolli (tasti neri del pianoforte), la seconda fila le note naturali.

L'estensione sonora del C-64, trasformato in sintetizzatore, copre 6 ottave (selezionabili tramite i tasti-cursore), una sola ottava in meno di un pianoforte da concerto.

Ad ogni tasto premuto viene visualizzata sul pentagramma la nota corrispondente, mentre il suono esce dall'altoparlante del televisore o del monitor. Per ogni suono oltre all'altezza, è possibile selezionare anche la forma d'onda (quadra, triangolare, a dente di sega, ecc.), la forma dell'inviluppo ADSR (Hold, Decay, Sustain) e porre anche degli effetti speciali (Naturale, Vibrato e «Glide»).

Per esempio, un suono generato tramite un'onda triangolare ha un timbro

UN NUOVO MODO DI FAR MUSICA

Ve lo immaginereste voi oggigiorno un novello compositore che, finito di pranzare, si precipita in metropolitana per raggiungere il Conservatorio dove lo attende un'orchestra di sessanta persone salatamente stipendiate? Sì, è possibile che qualche magnate della musica, presosi cura di un genio esordiente, voglia sovvenzionare un'opera tanto nobile. Ma per gli altri diecimila giovani compositori o aspiranti tali, per la gente comune cioè, ogni via è preclusa. Non è un caso infatti che la musica si sia oggi orientata verso un modello compositivo che non preveda la collaborazione dell'orchestra in fase di arrangiamento ed esecuzione. Forse ora qualcosa può cambiare. Basta sedersi davanti ad un computer musicale, scrivere le note sul pentagramma, scegliere quali strumenti dovranno suonare, cioè definirne il timbro; scrivere altre note, diverse dalle prime, da far suonare contemporaneamente, magari in chiave di basso, e questo per sedici o più voci diverse. Ma attenzione, questa è la via più lenta e difficile da seguire, in quanto tutto questo può essere fatto tramite una tastiera interfacciata con un computer. Vediamo di chiarire cosa s'intende per musica col computer. Alcuni anni or sono entrarono in commercio degli strani aggeggi, i sintetizzatori, che permettevano di definire dei suoni nei loro paramenti fondamentali di attacco, durata, decadimento, numero di armoniche ottenendo così dei suoni nuovi o dei suoni molto simili agli strumenti tradizionali. In questi sintetizzatori era spesso collocato un «sequencer», un circuito cioè che ripeteva una serie più o meno lunga di note all'infinito, senza la possibilità di intervenire sugli intervalli tra una nota e l'altra. Questi Sequencer, pur nella loro rozzezza, anticipavano gli odierni computer musicali ed affascinarono molti musicisti da Keith Emerson, fino ad arrivare ad oggi, in qualche pezzo di Michael Jackson. Solo pochi anni fa ha fatto la sua comparsa come una cometa in cielo il Fairlight (*nella foto a destra*), il primo computer musicale che ha trascinato tutta la produzione mondiale sulla via della musica computerizzata.

Il Fairlight, di produzione australiana, ancora insuperato per molti aspetti, tra cui il prezzo sbalorditivo, oltre alla classica definizione del suono per frequenza, armoniche eccetera, consente l'acquisizione del suono direttamente da un microfono. Il computer analizza e codifica il suono, e lo restituisce su di una tastiera di cinque ottave, sulla quale ovviamente il suono sarà fedele solo in una determinata zona; quella corrispondente alle ottave d'estensione del suono stesso.

In questo modo, facendo «udire» al Fairlight il pizzicato di una chitarra classica, o l'infrangersi di un bicchiere, avremo questo suono a disposizione per tutta l'estensione della tastiera.

Le voci disponibili sono otto, e le note possono essere inserite nel computer direttamente suonandole sulla tastiera che è del tipo dinamico, cioè suona più forte schiacciando più forte.

Questo è ciò che differenzia l'approccio ad un computer musicale da un qualsiasi Personal, nel quale le note vanno scritte sul pentagramma.

Come dicevamo prima, la comparsa di questi strumenti professionali ha stimolato le case produttrici a trovare un qualche strumento da poter immettere sul mercato ad un prezzo ragionevole, e americano naturalmente, ma i giapponesi non hanno tardato a presentare tastiere perfettamente interfacciabili con personal computer, soprattutto con Apple II.

È dell'82 la standardizzazione di queste connessioni tra strumento e computer sotto il nome M.I.D.I. (Musical Instrument Digital Interface), manovra che ha rappresentato una facilitazione estrema per tutte le applicazioni ed evoluzioni future. Ora sono infatti disponibili le interfacce M.I.D.I

piuttosto dolce e ovattato, adatto per un accompagnamento, mentre lo stesso suono generato da un dente di sega sarà molto incisivo e spiccherà sul sottofondo melodico. Similmente, selezionando il registro Decay si avrà una nota simile a quella generata dagli strumenti tradizionali, mentre il Sustain darà un sound inconfondibilmente elettronico.

Anche il Vibrato e il Glide contribuiscono a colorire la musica ottenuta; mediante il Glide in particolare risulta possibile ottenere l'effetto di «scivolata» passando da una nota all'altra, tipico delle migliori chitarre elettriche. Mediante un apposito comando (tasto «Shift» di destra) si possono ottenere anche effetti polifonici e accordi. I tasti di funzione sono in grado di fornire un accompagnamento ritmico.

Oltre a insegnare i primi rudimenti della teoria musicale e il riconoscimento delle note, il programma *Music Machine* ha caratteristiche tali da poter essere impiegato a livello amatoriale come vero e proprio strumento musicale, tenendo soprattutto presente il basso costo del Commodore 64 rispetto a qualsiasi tipo di tastiera elettronica e il fatto che questo calcolatore è già predisposto per essere collegato con un amplificatore o un impianto hi-fi tramite un semplice cavetto «din» a cinque poli.

MUSIC CONSTRUCTION SET

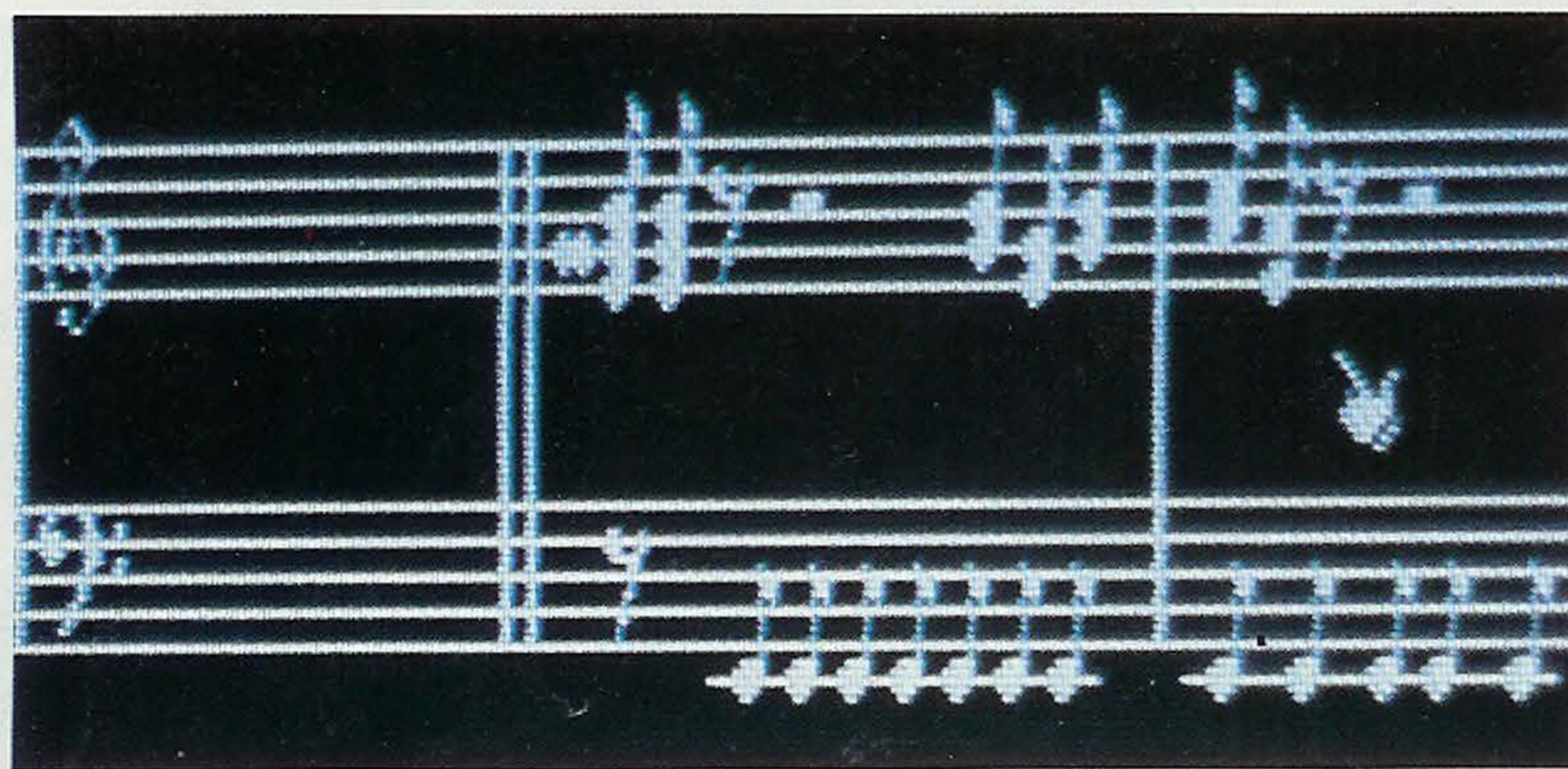
Tra tutti i programmi musicali che vi permettono di comporre la vostra musica, conservarla e risuonarla tutte le volte che volete, l'*MCS* della Electronics Arts, è forse il più facile da usare. Lo schermo principale consiste di due pentagrammi in alto; un menu di note, pause, diesis, bemolle, legature, punti, eccetera, in basso; cinque comandi a cursori per regolare il suono e il tempo della musica; e nove «icone» o simboli per agevolare la composizione.
Per estrarre le note dal fondo dello schermo e portarle sul pentagramma nel punto voluto ci si serve di un joystick o di un Koalapad che controlla l'icona con la «mano». Le altre icone servono per far scorrere i pentagrammi a destra e sinistra, estrarre le misure da una sezione e inserirle in un'altra e ritornare all'inizio della composizione. Quando poi la sinfonia è completa e volete sentire la vostra creazione non avete che da puntare sull'icona raffigurante un piano e premere il pulsante di sparo. Se la composizione vi soddisfa, la potrete conservare ricorrendo all'icona col disco.
Anche se ci sono ancora molte cose che l'*MCS* non consente di fare (cambiare tempo o volume automaticamente in fase di composizione, o impostare dei loop ripetitivi di musica), questo programma vi permetterà di creare bellissime composizioni in tre parti sul C-64 e musica in quattro parti sui computer dell'Atari. Un Apple invece vi permetterà di arrivare solo a due note simultanee, a meno che non vi aggiungiate la Mockingboard della Sweet Micro Systems, una comoda periferica che dà ai computer della Apple una capacità di sei voci.
Se conoscete la musica meglio della programmazione e non vi serve di avere un controllo completo su tutti gli aspetti del suono, l'*MCS* è proprio la scelta giusta per comporre musica col computer.

MUSICALC 1

Se disponete di una o due settimane per consultare un manuale d'utente di

per tutti i Personal e gli Home computer, che permettono di connettere i sintetizzatori predisposti, che sono il 99%, a computer come il Vic 20, il Commodore 64, lo Spectrum etc. Un'altra possibilità, di interesse più concertistico, della standardizzazione MIDI, è quella di poter collegare in serie più tastiere, potendole, suonandone una sola, comandare tutte.

Come vedete, lo spazio che separa i «Computer Music Systems» da una orchestra in carne ed ossa, è sempre più breve; anzi ultimamente un altro passo è stato compiuto. Al SIM di settembre, la Yamaha ha presentato un «Generatore Multiplo di Suoni FM» T8PR, da collegare alle tastiere per moltiplicarne il suono per otto volte con delle piccole variazioni armoniche; si risolve così l'eccessiva uguaglianza e l'assoluto sincronismo dei «vibrati» delle voci comandate dal computer, e ci si avvicina ancor di più al suono dell'orchestra in cui ogni violino ha il suo timbro e ogni violinista il suo vibrato.

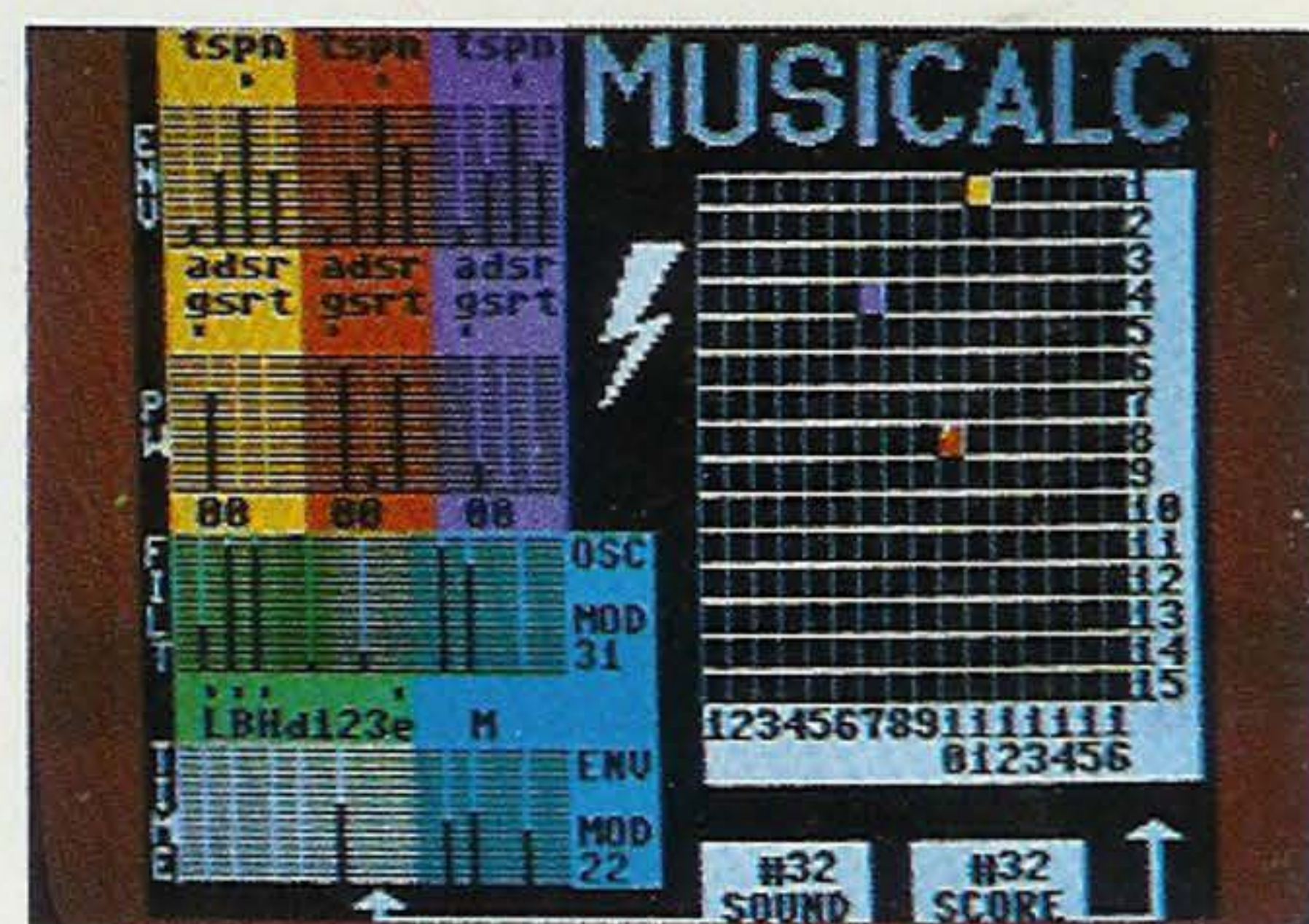
Sempre a proposito di musica col computer sta per uscire anche un programma che potremo chiamare «Music Processor»; permette infatti, grazie alle eccezionali capacità grafiche del Macintosh della Apple, di creare degli spartiti musicali con l'ausilio di una stampante, praticamente indistinguibili da uno spartito stampato, come precisione, nitidezza, dimensioni delle note e del pentagramma.
— Enrico Minetti

Qui sopra, il menù di note, pause, diesis, ecc., che appare sullo schermo con il programma *Music Construction*; in alto, due pentagrammi. Sulla destra, *Musicalc* e *Synthesound*, i programmi che trasformano il C-64 in un sintetizzatore.

ben 65 pagine e piuttosto confuso, il *MusiCalc 1 «Synthesizer and Sequencer»* può essere proprio il programma che vi ci vuole per trasformare il Commodore 64 in un'eccitante macchina per creare la musica.
Come dice il suo stesso nome, il *MusiCalc 1* consiste di due parti principali. Il «sintetizzatore» vi permette di utilizzare i tasti funzione del C-64 per regolare ogni immaginabile parametro del suono per tre voci indipendenti. E se c'è qualche strano suono mai sentito prima d'ora nascosto nel chip SID (Sound Interface Device) del Commodore potete stare sicuri che questo programma vi permetterà di tirarlo fuori. Il «sequenziatore» invece vi permette di creare un loop continuo che può arrivare fino a 240 note. E dal momento che le sequenze di loop controllati via microcomputer sono utilizzate per gran parte dalla musica new wave e rock d'oggi, il *MusiCalc 1* potrebbe essere impiegato anche da musicisti di professione sia sul palco che in studio.
Una delle caratteristiche più simpatiche del *MusiCalc 1* è che una volta caricato un file già pronto (di vostra creazione o fornito dal disco programma) potete avere immediato accesso a 32 sfondi sonori e 32 spartiti o sequenze premendo semplicemente un paio di pulsanti. Oltre ai file preregistrati, il disco programma comprende anche file di tastiera che vi permettono di suonare qualsiasi tipo di musica sulla tastiera del vostro C-64, dalle scale dei blues alle antiche scale hindu, giapponesi o egiziane.
Il *MusiCalc 1* prodotto dalla Waveform, è uno dei programmi musicali più cari oggi disponibili, ma si tratta di denaro ben speso perché in cambio si riceve una grande capacità musicale. Potete anche utilizzare il *MusiCalc 1* per interfacciare il vostro C-64 con un altro C-64 o con un sintetizzatore più sofisticato.

MASTER COMPOSER

Questo programma, prodotto dall'Access Software per il Commodore 64, combina alcune delle migliori caratteristiche dell'*MCS* e del *MusiCalc 1*. Come l'*MCS*, anche il *Master Composer* vi permette di comporre la musica inserendo direttamente le note sul pentagramma musicale, ma invece delle note standard, si inserisce il numero della voce desiderata, 1, 2 o 3.
Nel modulo di programmazione, il *Master Composer* vi offre il controllo completo di 25 registri sonori. Inoltre il disco programma è fornito con una libreria di una serie preregistrata dei più comuni suoni strumentali oltre a una libreria di canzoni dimostrative.
Come se tutto questo non bastasse, il *Master Composer* è sintonizzabile, è in grado di produrre pagine di musica stampata quando viene abbinato a una stampante grafica e le composizioni, che potete facilmente aggiungere ai vostri programmi, sono attivate mediante interruzione.

SONGWRITER

Il *Songwriter* vince il primo premio quale programma musicale più tradotto. Sono disponibili infatti le versioni per i computer Apple, Atari, il Commodore 64 e il Personal dell'IBM. Il problema è che, così come la traduzione multipla è fatta per cercare di raggiungere gli utenti di tutte le maggiori marche di computer, il programma stesso è rivolto a un pubblico troppo vasto. Secondo il produttore (l'americana Scarborough), *Songwriter* è studiato in modo da guidare gli utenti «dai quattro anni in su dalle scale e dal ritmo alla teoria e alle forme musicali più complesse».
Il programma vi permette di comporre la musica collocando dei quadratini (fori) sullo schermo come se si facessero dei buchi nel tamburo di un organetto. Quando poi suonate la musica, i quadratini scorrono accanto a una fila orizzontale di 12 sbarre verticali che rappresentano le 12 tonalità di una scala cromatica da una ottava. Tuttavia come mezzo educativo sarebbe stato più appropriato utilizzare le vere note su un pentagramma.
Il secondo punto debole di una certa importanza è quello della documentazione. Il libro delle istruzioni ha la costa a spirale (molto utile), ma il metodo di domanda e risposta diventa subito noioso dopo un paio di capitoli.

FUN WITH MUSIC

Questo programma non servirà a guidare i frugoletti di quattro anni dalle scale musicali alla più completa teoria musicale, ma servirà senz'altro a dare ai giovani la possibilità di scrivere dei semplici motivi e utilizzarli per un divertente gioco musicale. Prodotto dalla Epyx in cartuccia per il VIC-20 o il C-64, *Fun With Music* combina la

funzione di un facile supervisore musicale con quella di un simpatico gioco per una persona.
Nel modulo di composizione si utilizzano i tasti numerati per impostare le note di un solo rigo musicale. Premendo il tasto «V» si possono selezionare quattro valori di tempo, da una nota intera a una ottava. Sono anche disponibili le quattro pause corrispondenti. Quando si inseriscono le note, queste compaiono su un pentagramma in fondo al video. Per aiutare poi l'utente a tenere a mente la corrispondenza tra numeri e note, la Epyx ha avuto la buona idea di inserire un cartone copritastiera coi simboli.
Quando il motivo è completato (può contenere 229 note con relative pause), si inserisce il modulo di gioco in cui la canzone entra a far parte del gioco musicale. Per afferrare le note man mano che attraversano il video, il giocatore deve manovrare un tamburo maggiore. E per rendere le cose ancora più interessanti, c'è anche un cane affamato che cerca di azzannare i polpacci del tamburo maggiore.
Fun With Music non preparerà certo i bambini per i grandi concorsi musicali, ma costituisce sempre un metodo indolore per introdurli alla musica e farli divertire mentre imparano.

"Con *Musicalc I* potete suonare sul C-64 qualsiasi tipo di musica, dai blues alle antiche scale egiziane e giapponesi."

WHEN I'M 64

Dal titolo qualcuno potrebbe pensare che si tratta di un programma di consulenza finanziaria per pensionati o di un gioco avventuroso dei Beatles. In realtà invece si tratta di un originale programma musicale, creato dalla Alien Group, che trasforma il vostro C-64 in un sintetizzatore e in registratore multipiste.
Ecco come funziona. Si comincia scegliendo la forma specifica di un'onda, le regolazioni dei filtri, la curva di inviluppo, eccetera, per ognuno dei tre oscillatori di voci. Poi, premendo il tasto SHIFT-F1, si inserisce il modulo di registrazione e si può effettuare l'input delle note via tastiera per la Voce 1. Non c'è da preoccuparsi della durata delle note. Una volta inserite tutte le note per la Voce 1, si inserisce il «click-tack» e si regola la durata delle note suonando il pezzo unitamente al ritmo. Questa volta, però, basta premere ripetutamente lo stesso tasto e la nota cambierà automaticamente a seconda del vostro input iniziale.
Allo stesso modo si inseriscono le parti per le Voci 2 e 3 utilizzando i tasti F3 e F5. Man mano che ogni nuova voce viene riprodotta in cima alle piste esistenti, si possono accentuare le singole note e aggiungere il vibrato. La registrazione finale potrà poi venire conservata su disco.
Ciò che distingue nettamente questo programma musicale da tutti gli altri è la disponibilità di una quarta voce... una voce che canta! Proprio così. E quando si utilizza *The Voice Box* anch'essa dell'Alien Group, il *When I'm 64* vi permette di programmare un volto animato che canta a tempo con le vostre composizioni. C'è perfino un modulo grafico che vi permette di modificare il volto (quando lo vedrete, capirete perché). E non lasciatevi scoraggiare da quelle orribili canzoni dimostrative che sono offerte col disco.

SYNTHESOUND

Se già suonate uno strumento a tastiera e desiderate trasformare il vostro C-64 o il VIC-20 in un versatile sintetizzatore musicale, questo *Synthesound* della HES è proprio il programma che fa per voi. Questo programma mostra su video due tastiere musicali che corrispondono a specifici tasti del vostro computer. Quando suonate una nota sul computer, compare un punto sul corrispondente tasto sullo schermo. Questo vi dà subito la sensazione di «suonare» davvero sul computer.
Sebbene ci siano altri programmi che vi permettono di controllare tutti i parametri del suono e di utilizzare la tastiera come uno strumento musicale, i progettisti del *Synthesound* si sono dati un gran daffare per inserirvi molte di quelle caratteristiche che si trovano sui veri sintetizzatori. Per esempio si possono sintonizzare indipendentemente ognuna delle tre voci con incrementi di un quarto di semitono. Così, suonando due voci in sincro (tutte e due sulla stessa nota nello stesso istante) con una di esse sfasata solo di questa piccola quantità, si ottiene un suono sintetico ricco e pieno che dà alla musica un vero gusto elettronico.
Le voci, inoltre, possono essere assegnate alle due tastiere in otto diverse combinazioni. Quando la tastiera di accompagnamento è regolata su «CHORD» tutte le note che si trattengono produrranno un arpeggio automatico. C'è anche la possibilità di effettuare modifiche di tono anche se la velocità risulta troppo lenta per essere utile nella maggioranza dei casi.
Infine, in un solo file di registrazione su disco si possono memorizzare fino a 256 diverse combinazioni di motivi per sintetizzatore. Per recuperare poi i suoni o i «brani» che avete creato vi sarà sufficiente caricare il file e premere il tasto «:» oppure «;» finché non comparirà sulla sinista della tastiera per assolo il numero del brano che volete.

MUSIC COMPOSER

Il programma *Music Composer* della Atari è prima di tutto un software educativo che si propone di iniziarvi alle tecniche e anche alle funzioni più complesse della composizione musicale.
Potrete inserire sino a dieci frasi nella memoria del computer e poi ascoltare i suoni seguendo la loro rappresentazione grafica sullo schermo. È possibile modificare una nota in qualsiasi momento, trascrivere le vostre melodie in chiave di Sol o di Fa lasciando che il computer verifichi che il numero di tempo in ogni battuta sia ben rispettato. Potete, anche, variare la velocità d'esecuzione della vostra composizione musicale e arrangiare la vostra partitura in modo da utilizzare le quattro voci simultaneamente. È possibile, inoltre, trasporre la vostra opera (la trasposizione corrisponde a una nozione matematica e non armonica) e ascoltarla a livelli sonori differenti e, infine, quando avrete finito di scrivere la vostra partitura, potrete conservare la composizione su cassetta o disco.

ATARI MUSIC I E II

Questi due semplici programmi su cassetta della Atari costituiscono il modo migliore per imparare a leggere la musica. *Atari Music I* insegna a leggere le note o mezze battute musicali. *Atari Music II* illustra le principali chiavi e scale musicali. Entrambi i programmi (per ora disponibili solo in inglese) utilizzano le capacità di visualizzazione e sonorizzazione dell'home computer Atari, offrendo la possibilità di seguire lezioni autodidattiche, esempi pratici e piacevoli videogames per verificare il livello di apprendimento acquisito.

SALVATE IL MONDO CON FIREFOX

«Firefox» segna l'entrata in campo di Atari nella battaglia dell'anno: quella su disco laser. Il gioco è un'eccezionale combinazione dei fotogrammi originali del film con Clint Eastwood riprodotti con una grafica digitale decisamente spettacolare. Il risultato supera di gran lunga ogni precedente tentativo di ricostruire una battaglia aerea da giocare in prima persona.

Diversamente da «Mach 3», in cui l'unico obiettivo era quello di annientare il nemico, «Firefox» vi coinvolge in una missione più complessa, che vi darà del filo da torcere: si tratta di salvaguardare la sicurezza mondiale rubando all'Unione Sovietica l'aereo militare tecnicamente più avanzato del mondo, consegnandolo «in mani sicure» negli Stati Uniti.

COME COMINCIARE

La prima cosa da fare è decidere la lunghezza della missione che volete intraprendere. Per 500 lire potete scegliere tra una avventura su 3000 o 6000 miglia.
Per mille lire il percorso si articola su 9000 miglia oppure all'infinito, la decisione spetta a voi. Tenete presente, però, che finché non riuscite a superare la fase di 6000 miglia (quella di 3000 è decisamente troppo facile e breve) butterete i vostri soldi tentando i percorsi più lunghi.
Per la maggior parte dei giocatori le 6000 miglia sono la scelta piú conveniente. «Firefox» viene pilotato con lo stesso tipo di comandi introdotti da Atari con «Star Wars»: manopole da combattimento con i pulsanti per sparare posti sotto l'indice e il pollice. In questo caso i primi controllano la mitragliatrice, mentre i secondi servono per lanciare i potenti missili in grado di distruggere gli altri prototipi di «Firefox». I comandi servono inoltre per impostare la direzione di volo, per evitare le collisioni con le montagne e per fare alzare l'aereo in fase di decollo.

EVITARE L'INTERCETTAZIONE

L'unico segreto per portare a termine con successo una missione, possibilmente ottenendo un punteggio alto è quello di evitare di farsi intercettare dai radar nemici.
Se i Russi non sanno dove siete, non possono spararvi. Per assicurarvi di non essere visti, dovete distruggere tutti i segnali radar prima che raggiungano un'ampiezza tale da raggiungere il vostro aereo.
Il segnale radar appare prima come una serie di puntini rossi che subito si espandono in una serie di cerchi concentrici rossi. Se lasciate che continui ad allargarsi, compariranno successivamente dei cerchi più grandi neri e voi sarete immediatamente scoperti. Cercate quindi di distruggere i segnali radar non appena li vedete comparire sullo schermo e state pronti a vederli riapparire nuovamente man mano che li eliminate.
Tentate ogni tanto di avere una visione d'insieme usando la prospettiva periferica per tener d'occhio in un momento tutto lo schermo e individuare eventuali altri segnali.
I migliori giocatori sono aggressivi e controllano i comandi in modo veloce e preciso. Piuttosto che sparare in continuazione è meglio aggiustare la mira e colpire con esattezza il bersaglio. Infine, a meno che non abbiate a disposizione qualche mezzo secondo in più, non perdete tempo sparando ai Mig sovietici che continuano ad attraversare lo schermo: se non siete stati intercettati, sono completamente innocui. Se riuscite ad evitare l'intercettazione, per ogni fase della missione c'è un bonus di 25.000 punti. Conquistandone due o tre per missione, un punteggio piú che buono è garantito. Se non riuscite a distruggere il segnale radar in tempo, i Mig inizieranno a sparare contro il vostro aereo. Per non farvi colpire dovete respingere i loro missili dirottandoli fuori dallo schermo. Annullando i loro tiri riuscite inoltre a conservare la vostra scorta di carburante: infatti se venite colpiti iniziate a perdere carburante e la fine più probabile è uno schianto al suolo nel tentativo di atterrare.

ALTO O BASSO?

Alla fine di ogni fase del gioco vi viene data la possibilità di decidere se volare ad alta quota o rasente il suolo. Potete scegliere muovendo i comandi indietro per andare verso l'alto e avanti per rimanere a bassa quota.
Ci sono tre fattori da considerare prima di prendere questa decisione:
1) Se siete stati intercettati nella fase precedente, cambiando la vostra rotta il radar dovrà ricominciare daccapo la ricerca e voi guadagnate un'altra opportunità per conquistare il bonus.
2) Volando ad alta quota conservate il carburante ma...
3) Volando raso terra potrete avvistare e distruggere le basi segrete, conquistandovi altri bonus extra.
Il problema più grosso per la maggior parte dei giocatori è quello di rimanere senza carburante. Quindi, la rotta consigliata, a meno che non dobbiate cambiare perché siete stati intercettati, è sempre quella ad alta quota. Un altro svantaggio della rotta raso terra è che essendo lo sfondo più scuro, è piú difficile distinguere i segnali radar. Dopo un po' «Firefox» si avvicinerà automaticamente a una distesa di ghiaccio con davanti una montagna. Se avevate scelto la rotta alta per la fase precedente, il radar ricomincia la ricerca mentre iniziate la discesa, invece se stavate volando a bassa quota l'azione del radar non viene modificata perché la rotta rimane invariata. Se nel frattempo siete stati intercettati, i Mig continuano a sparare. Non

***Firefox* è il primo gioco su disco laser realizzato dall'Atari, che è riuscita a creare un prodotto decisamente spettacolare, ricostruendo sul video le stesse immagini e musiche dell'omonimo film interpretato da Clint Eastwood. La vostra missione è complessa: dovete salvaguardare la sicurezza mondiale rubando alla Unione Sovietica l'aereo militare tecnicamente più avanzato del mondo, consegnandole nelle mani di persone fidate degli Stati Uniti.**

preoccupatevi di fracassarvi contro la montagna fino a che non ci siete proprio sopra: a quel punto lo schermo cambia e per un istante appare un pilota che agisce velocemente sui comandi per cambiare rotta. Fate lo stesso immediatamente e siete salvi. Questa stessa immagine «dall'interno» ricorrerà altre volte durante la missione, basta tirare sempre indietro i comandi per evitare la collisione. Dopo aver superato la montagna verrà attivato uno strumento per il rientro alla base e inizia la fase finale prima del rifornimento a Mother One. «Firefox» entra in una zona ghiacciata sempre rincorso dai Mig e dai segnali radar. Distruggete tutto quello che vi si para davanti usando solo la mitragliatrice. Quando vi viene dato il segnale, tirate indietro i comandi: vedrete «Firefox» uscire dal tunnel di ghiaccio e dirigersi verso una zona montuosa e innevata. Rilassatevi: ce l'avete fatta a raggiungere Mother One.
Qui una squadra di meccanici e ingegneri preparano «Firefox» per la fase di gioco successiva, mentre vi vengono conteggiati i punti per gli aerei nemici abbattuti e per i missili e il carburante risparmiati. Vi verranno inoltre assegnate delle riserve di carburante in relazione ai successi ottenuti e poi via, partenza per la seconda parte della missione. Questa volta i segnali radar sono molto più veloci ma la prima fase dopo il rifornimento è molto breve. Quindi se riuscite ad evitare l'intercettazione per almeno dieci secondi i 25.000 punti di bonus sono assicurati. Non appena vi rendete conto di aver scampato il pericolo nella prima fase, il radar ricomincia a cacciarvi, quindi state pronti. Durante questa parte della missione se venite intercettati veramente andate incontro a grosse difficoltà. Tra i nemici ora c'è un secondo prototipo di «Firefox» con le stesse capacità di quello che voi conducete. L'unico mezzo per distruggerlo è il missile e siccome ne avete una scorta limitata, mirate bene prima di sparare.
Man mano che il gioco si avvia alla conclusione, si aggiungono altri «Firefox» ed evitare l'intercettazione diventa sempre piú difficile. Se riuscite a superare tutti questi ostacoli e difficoltà, completando la missione, un messaggio comparirà sullo schermo: «Mettete in fresco qualcosa, sto arrivando!». Se siete come la maggior parte dei giocatori, comunque, tenterete di affrontare una missione più difficile...
Minimo punteggio potenziale: 150.000.

Bob Guerra

Cartucce, Cassette, Floppy disk

BEAMRIDER

Sicuramente uno dei giochi più recenti che sono usciti per il Commodore 64 è *Beamrider* prodotto e distribuito in Italia dalla Activision Inc., uno dei colossi nella produzione dei videogames. Nonostante una certa somiglianza con l'ormai «vecchio» *Tron* della Intellivision, *Beamrider,* conserva nella sua immagine tutta la potenza classica dei video games della seconda generazione.
Come già sottolineato in precedenza nella presentazione di altri giochi, anche *Beamrider* appartiene alla categoria dei giochi concettualmente facili, ma non per questo meno impegnativi.
Esso, infatti, sebbene impostato su una linea di svolgimento abbastanza semplice non preclude al giocatore la possibilità di altissimi punteggi e lunghissime partite. Dote fondamentale a tutti coloro che diventeranno dei campioni di questo gioco sarà un'eccezionale prontezza di riflessi. Dato il run al gioco, lo scenario ci si presenta con una griglia orizzontale tridimensionale in movimento ad alta velocità verso di noi. Alla base della griglia, cioè in fondo allo schermo, troviamo un cannoncino che spara molto velocemente dei triangoli rotanti.
Nostro scopo principale è centrare con essi dei frisbee che si muovono molto rapidamente verso di noi sulla griglia. Oltre ai frisbee troveremo degli agenti di disturbo che, anche se colpiti, non darebbero origine ad alcun punteggio ma distruggerebbero il nostro cannoncino se lo raggiungessero.
Ogni ondata consta di quindici frisbee. In alto a sinistra un contatore ci terrà informati sul numero di frisbee mancanti; a destra invece avremo il punteggio. Logicamente più saliremo col numero di ondate distrutte più gli agenti di disturbo diventeranno numerosi e soprattutto bellicosi. In aggiunta ai triangoli rotanti il cannoncino avrà la possibilità di lanciare tre bombe ad alto potenziale. Il loro uso è consigliato nella fase di bonus che troverete nel passaggio tra un'ondata e l'altra.
Prodotto da: Activision Inc.
Supporto: Cassetta
Compatibile con: Commodore 64

CONGO-BONGO

Congo Bongo della Sega nella Versione Arcade presenta 4 schemi differenti per altrettante 4 situazioni di gioco, nelle quali il simpatico esploratore-cacciatore deve raggiungere, costi quel che costi, la vetta in mano al Terribile «CONGO». Nella versione casalinga sempre presentata dalla Sega, ma per il Commodore 64, troviamo quasi tutte le caratteristiche presenti nel gioco-modello. Articolato in due sole fasi separate, con due immagini video differenti, il gioco consiste nell'abilità del saper condurre il cacciatore in stretti passaggi, ripide scalinate, gradoni, scivoli, cascate e fiumiciattoli in un avvicendarsi di imprevisti e situazioni particolari.
La prima fase del gioco ha inizio ai piedi della Grande Montagna della Giungla. Il tuo compito è quello di raggiungere l'irascibile Congo, appollaiato sulla vetta, che in gran quantità ti lancia addosso mortali noci di cocco. Dovrai allora saltare da un lato all'altro dei precipizi, superare grosse terrazze, scivolare su un pendio e giungere al di là della cascata fin sulla vetta di Congo. Solo se sarai riuscito ad arrivare sin qui passerai automaticamente al secondo livello: alle rive del Grande Fiume! Qui dovrai subito impegnarti a fondo per riuscire a superare il fiume e raggiungere Congo, che nel frattempo si è appisolato al caldo di un fuocherello. Per passare il fiume dovrai saltare dalla sponda erbosa alle foglie di ninfea e sulla schiena di simpatici ippopotami, per riposarti un attimo sulle isolette in mezzo al fiume e risaltare sulle pinne o sulla coda di rapidi pesci tigre per giungere finalmente sull'altra sponda. Ma non è finita! Infatti dovrai essere molto accorto nell'evitare i rinoceronti che corrono veloci sulla sponda, ansiosi d'incornare il malcapitato.
Dopo i due schemi si riprende dal primo, ma questa volta gli imprevisti e le difficoltà saranno maggiori. Le scimmiette, per esempio, che nel primo passaggio seguivano e non influivano sul cacciatore ora gli si avvinghiano alla schiena, facendolo rallentare nella corsa. Infatti è importantissimo non perdere troppo tempo poiché all'inizio di ogni video e di ogni vita delle tre a disposizione, il bonus-tempo regredisce man mano. Dopo i 10.000 punti però sarai beneficiato di una vita «omaggio».
Tutte le informazioni relative al tempo di gioco, al numero di vite a disposizione e al punteggio raggiunto sa-

ranno sempre chiaramente visibili nella parte superiore dello schermo. L'unico neo, peraltro relativo, è l'aver limitato a due gli schemi di gioco rispetto l'originale delle Arcade, che se pur non perdendoci in vivacità ed interesse l'ha forse un po' limitato nella varietà.
Comunque, come sempre la Sega ha realizzato un game dalla grafica insuperabile, che sfrutta al meglio le doti del 64.
Obbligatorio l'uso del joystick.
Prodotto da: Sega Inc.
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Commodore 64

FOOTBALL

Volete sapere come andò veramente la partita Italia-Camerun del Mundial '82? Il portiere N'Kono scivolò davvero? L'attaccante Milla si impegnò poco? Oppure volete rifare qualche «numero» di Maradona, tirare qualche punizione alla Zico, segnare goal alla Platini? Tutto questo si può ricostruire; non è semplice, ma si può fare. Il gioco del calcio conosce una nuova trasposizione video-gamistica, grazie alla quale si può rivivere sullo schermo le imprese del «gioco più bello del mondo».
Ma che cosa differenzia questo game dai precedenti?
A panoramiche generali si susseguono primi piani, a «totali» in cui si può vedere il piazzamento sul rettangolo di gioco delle due squadre (con marcature «a zona» oppure «a uomo»), si alternano delle vere e proprie «zoomate» su situazioni particolari, quali scontri diretti fra attaccanti e difensori, finte e controfinte, parate strepitose e papere disarmanti. Per aumentare il realismo vengono utilizzati i Super Action Controller, che consentono di azionare un gran numero di funzioni. I giocatori possono così reinventare lanci in profondità, rimesse laterali, calci di punizione e persino qualche piccola cattiveria nel fermare l'avversario, ma il computer, svolgendo la doppia funzione di arbitro e di moviola, vede tutto e punisce severamente: non «falciate» l'attaccante avversario nell'area perché è rigore assicurato.
Tempi regolamentari (simulati da un orologio), tempi supplementari e, in caso di parità, si procede ai rigori.
Prodotto da: CBS-Coleco
Supporto: cassetta
Compatibile con: CBS-Coleco

TENNIS

Lo sport è sempre un argomento sicuro nel mondo dei videogiochi, un «classico» di ogni casa. È certamente una trovata di sicuro effetto riuscire a fare immedesimare il giocatore a tal punto da coinvolgerlo in una gara sportiva, in un'avvincente partita di tennis, anche se simulata. Non tutti saranno all'altezza di un McEnroe, ma un conto è giocare con una racchetta vera e una pallina vera una partita vera, un conto muovere velocemente un joystick con la massima prontezza di riflessi.
Dal lontano 1972, anno in cui l'intraprendente Nolan Bushnell creò *Pong*, un misto di Tennis e Ping Pong, si sono fatti passi da gigante. C'era una linea tratteggiata posta al centro dello schermo per simulare la rete di un ipotetico campo. I due giocatori avevano a disposizione due manopole, le antenate dei joystick moderni, che potevano ruotare sia a destra che a sinistra e che comandavano due racchette che rinviavano una pallina.
Ogni volta che un giocatore non colpiva la pallina l'avversario guadagnava un punto.
Oggi le cose sono decisamente cambiate e perché un gioco di simulazione sportiva abbia fortuna deve essere sempre più sofisticato e completo. Il gioco della Sega, pur non vantando una grafica eccezionale, permette una buona possibilità di gioco, sia contro un avversario che contro il computer. Un lungo scambio da fondo campo, una serie di diritti e rovesci molto tesi non lasciano respiro ai due giocatori. Bisogna preparare un attacco cercando di angolare la pallina, ma, attenzione ai pallonetti,

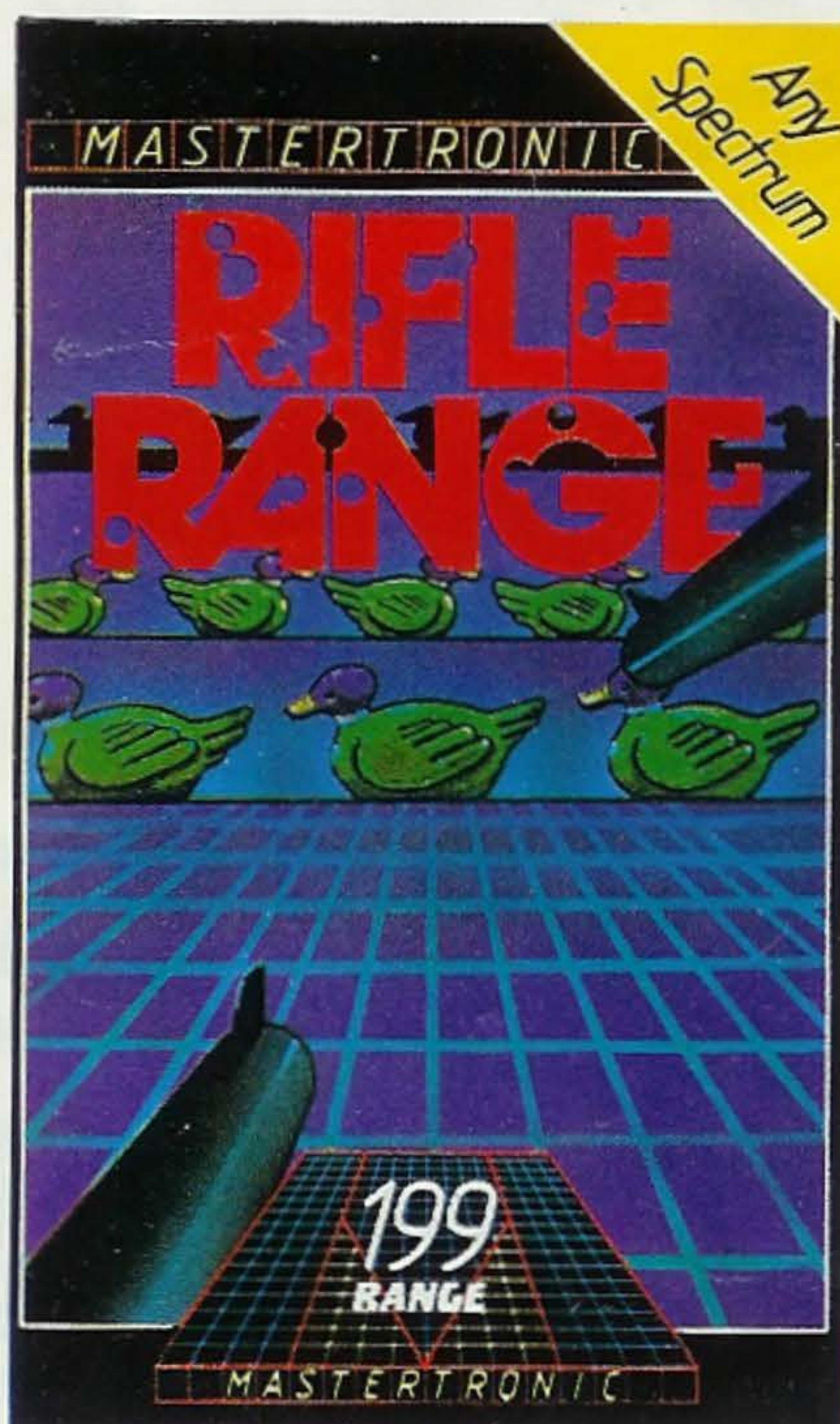
sono davvero imprevedibili. Saranno tre set davvero impegnativi, tutto potrà capitare, l'importante è cercare di tenere un gioco regolare e non perdere il servizio. Se vogliamo fare i «grandi» possiamo sempre tentare un rovescio a due mani.
Prodotto da: Sega
Supporto: cassetta
Compatibile con: SC3000 o SG1000

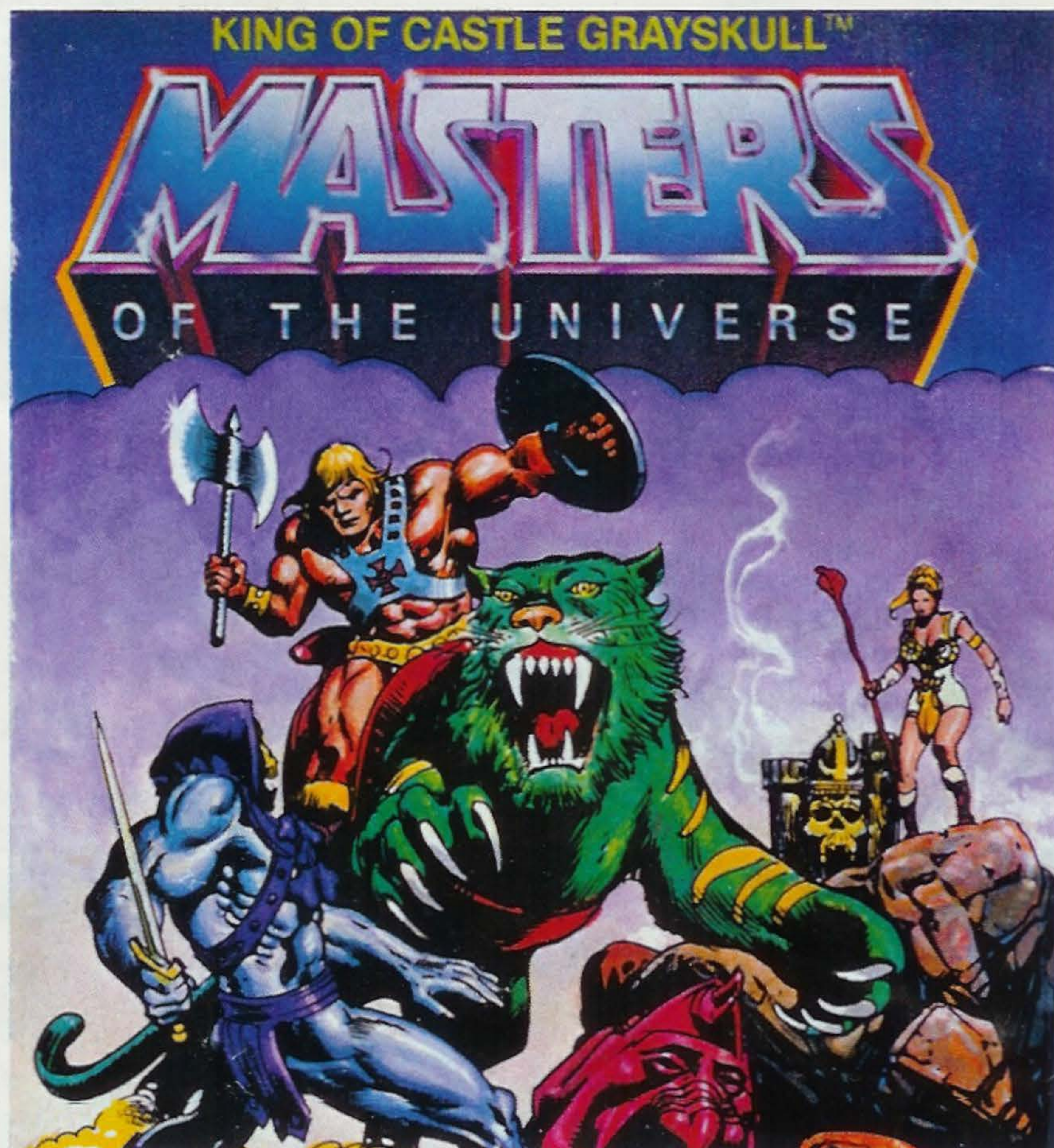
HIDEOUS BILL AND THE GI-GANTS

«Potrà l'amore di Hideous Bill per Greta competere con i Gi-Gants?». La presentazione sul retro della cassetta-gioco fa pensare a un drammone da fotoromanzo o da sceneggiato televisivo in trenta puntate. In effetti gli ingredienti base non mancano: amore ed eroismo sono mischiati in giusta dose.
Il gioco è firmato dallo stesso autore del best-seller *Falcon Patrol,* di cui voci di corridoio parlano di un seguito. Il suo nome è Steve Lee, un riccioluto ventiquattrenne che, comprato uno ZX81 nel 1981, lo cambiò con un VIC20 l'anno successivo. Nel tempo libero imparò a programmare in linguaggio macchina e scrisse un paio di giochi. Con suo grande stupore gli furono accettati e messi in vendita... c'è chi nasce con la camicia! Ma veniamo alla storia.
Hideous Bill è un inguaribile romantico ed è follemente innamorato della bella Greta. Per lei sarebbe disposto a tutto. Come se non bastasse Hideous Bill è anche inguaribile sognatore, non vorrebbe far altro che viaggiare e fa continui progetti per un fantasioso viaggio in Australia. Purtroppo la dura realtà è sempre diversa dai sogni e Bill, come al solito, è riuscito a mettersi nei guai.
Greta, il suo folle amore, è stata rapida dai Gi-Gants, terribili bestiacce. Il nostro innamorato dovrà superare ben tre prove prima di riuscire a riportare a casa sana e salva la sua dolce metà. Nel primo livello Bill deve cercare di evitare che Greta diventi cibo per formiche, rompendo tutte le uova dei Gi-Gants. Non dovrà però dimenticarsi la compressa di antidoto, infatti le uova sono ricoperte da una bava velenosissima. Nel secondo livello Bill dovrà schiacciare i Gi-Gants dietro a porte che si aprono con uno speciale meccanismo a leva e uccidere, nello stesso modo, gli Infants. La terza e ultima prova è naturalmente la più difficile. Greta è prigioniera nella tomba dei Gi-Gants, posta al termine di un labirinto di cunicoli e corridoi. Prima di poter riabbracciare il suo amore Bill dovrà eliminare tutte le uova che rimangono ancora sullo schermo, non sarà semplicissimo perché si schiudono molto in fretta. Dopo aver distrutto tutte le uova Bill potrà finalmente rivedere la sua Greta.
Prodotto da: Virgin
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Commodore 64

LAZARIAN

Dal famosissimo arcade-game della Bally Midway, la Commodore ha realizzato un gioco in grado di valorizzare appieno le straordinarie capacità grafiche e sonore del suo «64». Videogioco dell'ultima generazione, *Lazarian* impiega non solo schermi multipli ad alta risoluzione e difficoltà progressiva, ma l'obiettivo principale non è quello di distruggere la maggior quantità possibile di «alieni», ma quello di soccorrere un'astronave gemella in pericolo! Prima dell'inizio del gioco il calcolatore comincia mostrando una breve missione di prova, proprio come avviene nei giochi da bar; ciò accade raramente nei games casalinghi, e risulta davvero comodo aver sottocchio per pochi secondi l'intero «plot» del gioco.
Il primo ostacolo che dovrai superare per salvare il collega intrappolato all'interno del pianeta ostile sarà quello di liberare da un campo di forza alcune meteore poste sulla superficie del pianeta. Liberate, queste, cominceranno ad orbitare attorno al pianeta, ed il minimo urto contro ognuna di esse potrebbe significare la distruzione della tua astronave. Dopo aver liberato tutte le meteore, e solo allora, potrai finalmente incominciare a distruggerle a colpi di laser, evitando nello stesso momento i missili lanciati dai nemici invisibili. Conclusa questa prima missione, la seconda parte consisterà nel volare all'interno di un tunnel, evitando o distruggendo gli alieni e gli ostacoli. In fondo al tunnel però comincerà la parte realmente più difficile della tua missione: dovrai infatti affrontare l'enorme e potente Lazarian in persona, una sorta di piovra interplanetaria, tentando in tutte le maniere di ucciderlo. Per riuscirci, o almeno tentarci, dovrai fare a pezzi il corpo del mostro (in grado, per altro, di autorigenerarsi rapidamente), evitando contemporaneamente i colpi sparati dai servi di Lazarian. Se un bel giorno (mica tanto lontano) sarai riuscito a distruggerlo, la missione ricomincerà ad un livello superiore di difficoltà.
Inoltre potrai scrivere le iniziali del tuo nome sull'albo d'oro dei migliori punteggi.
In *Lazarian* la grafica e il suono sono molto curati. Soprattutto questo ultimo risulta particolarmente simpatico grazie ai brani di sottofondo, vere e proprie sonate tratte dal «Guglielmo Tell» di Rossini o dalla «Nona» di Beethoven.
Infine per completare con successo le tue missioni dovrai avere non solo i riflessi pronti ma anche una buona dose di strategia e prudenza, per tener d'occhio, ad esempio, le riserve di carburante o per decidere il momento giusto per attaccare o fuggire. Un ultimo accenno alla preziosa possibilità offerta dal tasto Run/Stop della tastiera, che ti permette di fermare in qualsiasi istante il gioco, per riprendere fiato, e poter riprendere

esattamente dal punto in cui ti eri fermato. È obbligatorio l'uso del joystick.
Prodotto da: Commodore
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Commodore 64

RIFLE RANGE

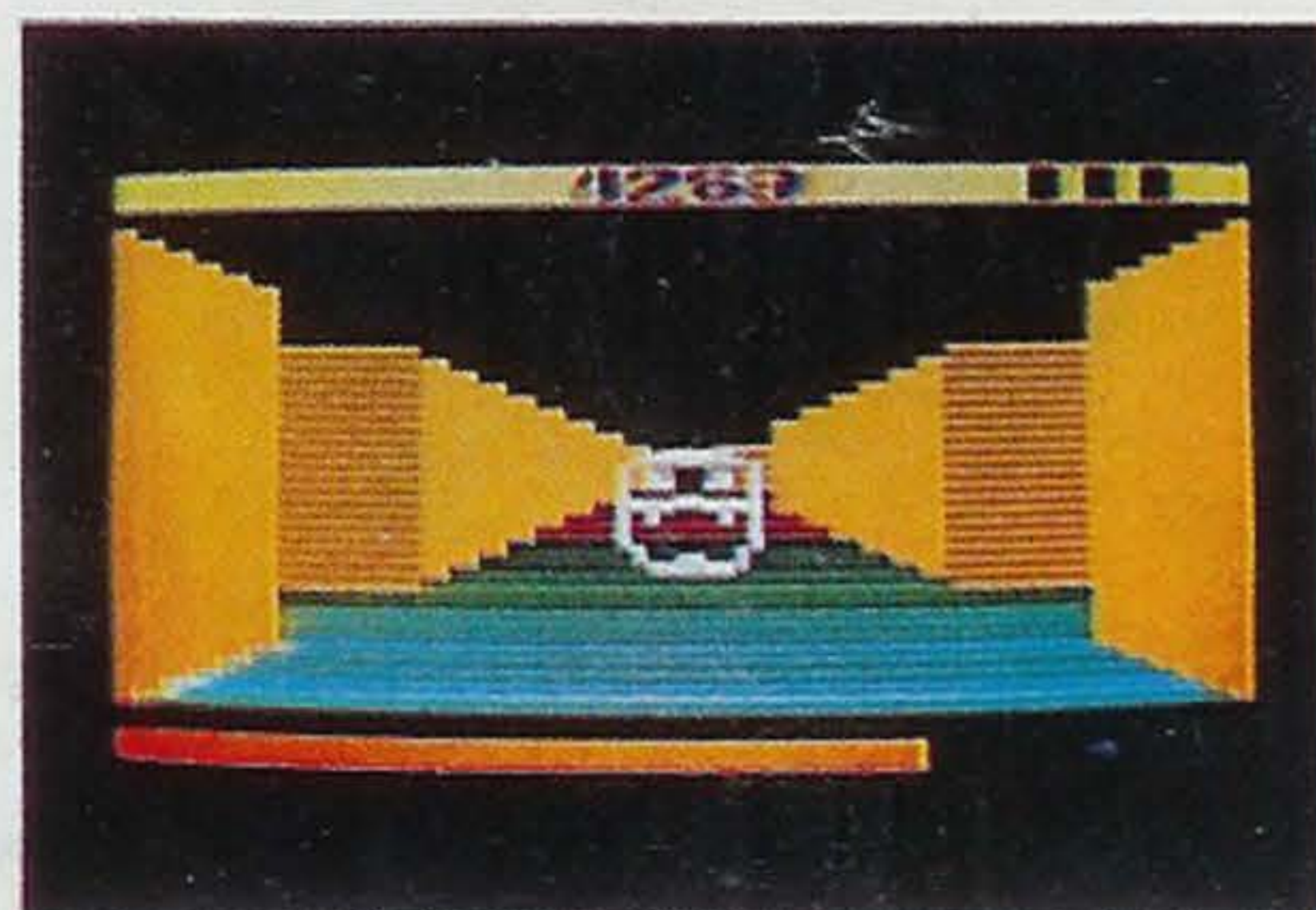
«Un colpo, una vita», dicevano gli antichi guerrieri, costretti a cacciare per sopravvivere; «un colpo, un bonus», diciamo noi, simulando una caccia al computer. Forse è meglio così: ne perde un po' lo spirito di avventura, a tutto vantaggio, però, di quelle povere bestiole inseguite da migliaia di carabine. Un tirassegno è più che sufficiente per iniziare un tirocinio di attenzione, di precisione, di velocità.
Questo *Rifle Range* della Mastertronic giunge a proposito per distoglierci dai «piaceri» della caccia e per farci prendere confidenza con la tastiera. Semplice, ma non per questo povero, lineare, ma non per questo sciatto, il game si segnala per un certo andamento ritmico che sollecita una coordinazione occhio-braccio. La grafica può dirsi sufficientemente accattivante.
Prodotto da: Mastertronic
Supporto: cassetta
Compatibile con: ZX Spectrum

MASTERS OF THE UNIVERSE

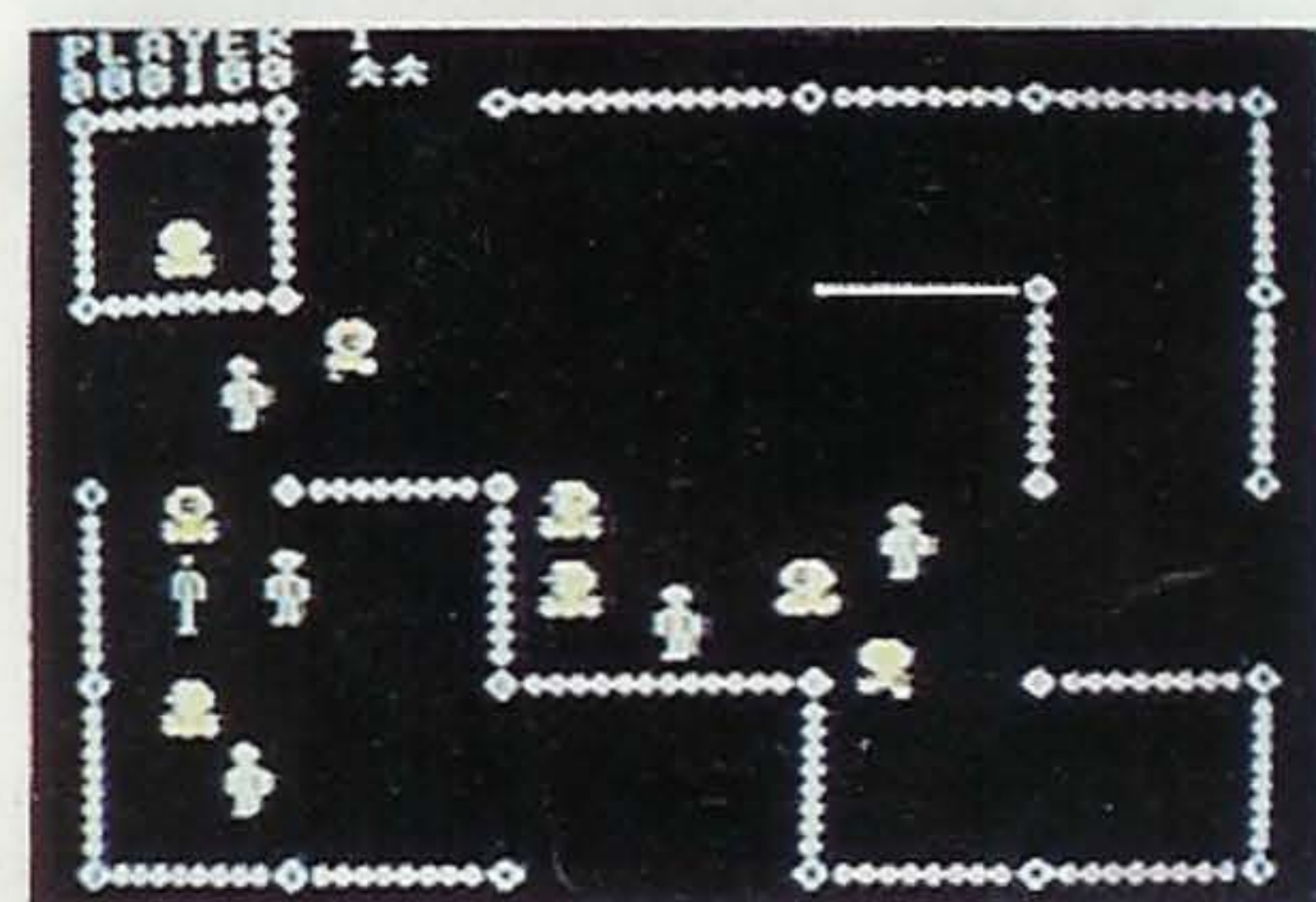
Skeletor, signore della morte, è la creatura più scaltra e demoniaca sul pianeta Eternia. Insieme a Beast Man e a Battle Cat, suoi viscidi partigiani, è riuscito a diventare signore del misterioso castello di Grayskull, costruito da uno sconosciuto artefice prima delle Grandi Guerre. Chiunque controlli la fortezza è padrone dell'intero universo.
C'è una leggenda che narra della preziosissima Spada del Potere che è stata spezzata in due parti. Una si trova sulla vetta più alta della rocca di Eternia, l'altra è nascosta ai piedi della montagna. Il guerriero che riuscirà a impadronirsi delle due parti della spada potrà entrare nel castello e salire al trono da cui conoscerà i segreti dell'universo. Ma ora il trono non si trova in buone mani e tutte le meraviglie della civiltà che si trovano nel castello (computers, monitors armi al laser e altri splendidi strumenti) rischiano di essere sfruttati nel peggiore dei modi da un individuo abbietto come Skeletor.
Ma come in tutte le storie, accanto al cattivo c'è sempre il buono, il principe, l'eroe, che permette una fine gloriosa. Così nel nostro videofumetto c'è He-Man, l'uomo più potente della Terra, che risolverà la situazione: scaccerà il perfido Skeletor e libererà la bella Teela, con la quale potrà fuggire verso terre lontane.
Fino a qui la storia, spetta solo a noi farla riuscire. Dobbiamo guidare He-Man sul suo velocissimo Wind Raider verso il lontano regno di Skeletor. Ci sono ben trenta miglia da percorrere, il carburante è limitato e bisogna schivare le bombe pericolosissime. He-Man deve prestare la massima attenzione a tutti i trucchi e gli stratagemmi di Skeletor, primo fra tutti il ciclone magico che può «spazzarlo via». Ora è giunto il momento tanto atteso: i due si trovano faccia a faccia con le spade lucenti pronte per il duello decisivo.
Prodotto da: Mattel Electronics
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Intellivision

SEWER SAM

Vi ricordate quelle storie che la gente è solita raccontare sui coccodrilli che si aggirano nelle fogne? Si sa che non c'è nulla di vero in quelle storie, o meglio c'è da sperarlo. Bene, Sewer Sam è caduto nelle fogne e ha trovato di tutto: dai coccodrilli ai serpenti, dagli squali ai pipistrelli, c'è perfino un sottomarino nemico. Sam deve superare e scansare gli ostacoli più piccoli, in modo da raggiungere il sottomarino, se li elimina può uscire dalle fogne, accompagnato da un eccitante coro: Star Spangled Banner. Sewer Sam sarebbe un gioco ordinario se non fosse per una colonna sonora davvero notevole. Sewer Sam parla!! Quando un nemico lo attacca, Sam risponde con un quieto «ouch» o un assordante «oh no». La colonna sonora fa aumentare il divertimento e compensa una grafica e un'azione di gioco ordinari. I ragazzini possono avere delle difficoltà; anche le versioni più facili sono una bella sfida. Per la maggior parte dei giocatori, la novità della voce renderà il gioco interessante.
Prodotto da: Hayden
Supporto: floppy disk
Compatibile con: Apple

AQUATRON

Ancora un gioco in cui si deve sparare. Aquatron è una zona di difesa che si avvolge orizzontalmente; qui si devono combattere battaglie sia nell'aria che sott'acqua. Laggiù non ci sono uomini rana da salvare, ma è meglio afferrare il «Time-Pilot», come i paracadute che cadono dal cielo, i quali si muteranno in missili sottomarini quando toccheranno l'acqua. Ci sono altri sei nemici con i quali si dovrà combattere. Il gioco si protrae moltiplicando le strategie, non si deve soltanto sparare a tutto ciò che si vede. La grafica è molto semplice e il suono è nella media. Ci sono alcuni particolari carini; fai un vero «splash» quando ti tuffi nell'acqua e, se salti per aria, la tua base va in pezzi al rallentatore. Questo gioco può diventare una droga ma può essere monotono.
Prodotto da: Sierra-on-line
Supporto: floppy disk
Compatibile con: Apple

TUNNEL RUNNER

Come si potrebbe desiderare di essere intrappolati in un labirinto? Dovete correre di stanza in stanza, voltando gli angoli freneticamente, aumentando costantemente la vostra velocità alla ricerca della chiave che vi aprirà una delle porte da cui fuggire. Ma che cosa succede ancora? Vi siete imbattuti in uno dei detestabili «Zots» del labirinto. Invece di vincerlo, siete diventato la sua cena. Niente paura, avete ancora una possibilità. Benissimo, l'avete trasportato verso la porta? No, siete semplicemente finiti in un labirinto più difficile. *Tunnel Runner* è un «RAM plus». Grazie ad un'estesa memoria c'è una grafica superiore e una seconda parte, la cui caratteristica è generare labirinti a caso. Queste caratteristiche aiutano ad innalzare il gioco sopra gli altri. I labirinti sono molto colorati e premendo il joystick si ha la visione del gioco. Grazie ai labirinti generati a caso, si può ottenere sempre di più da questo gioco, ma non si potrà mai avere la meglio. *Tunnel Runner* è simile a Escape From the Mindmaster, ma non c'è bisogno di un Supercharger o di un ColecoVision per giocarci. Questo gioco non è per tutti. Se siete più scaltri nei giochi di strategia che in quelli in cui si spara, *Tunnel Runner* è per voi.
Prodotto da: CBS Coleco
Supporto: cassetta
Compatibile con: Atari VCS

FRENZY

Una macchina infernale, celata nei meandri di un labirinto, sforna in continuazione robot e umanoidi che vorrebbero invadere la Terra. Per evitare questa tragica eventualità, un pistolero penetra nel covo delle terribili creature, armato di un revolver. Giungere fino al cuore del labirinto non è facile: bisogna passare per moltissime stanze e solo una mira infallibile vi permette di difendervi dalle raffiche che provengono dalle armi dei mostri. La struttura delle pareti rende il gioco ancora più complicato: alcune pareti, infatti, sono costruite con un materiale impenetrabile e, se colpite, fanno rimbalzare i proiettili trasformandoli in pericolose pallottole vaganti. Non è tutto!! Attardarsi in una stanza significa vedere apparire un super robot di forma sferica, assetato di sangue, che è in grado di incassare fino a tre colpi prima di diventare inoffensivo, perciò deve essere inquadrato nel mirino velocemente. La cosa divertente di *Frenzy* è che per imparare le regole del gioco bastano due minuti. Per vincere bisogna avere i riflessi pronti ed essere capace di pianificare velocemente una strategia. Non aspettatevi una grafica spettacolare, è buona ma niente di cui vantarsi.
Prodotto da: CBS Coleco
Supporto: cassetta
Compatibile con: CBS Coleco

SOTTO IL SEGNO DI ARCHIMEDE

A Ustica avrà sede un nuovo centro permanente di cultura e ricerca informatica che organizzerà anche il primo Festival internazionale del Software.

Si chiamerà Archimede Informatic In Progress il nuovo centro di cultura e ricerca informatica promosso dal gruppo Fininvest e dalla Italturist con sede permanente a Ustica, la spendida isola al centro del Tirreno, regno dei sub e sede dell'unico parco naturale sottomarino d'Italia.

Il centro sarà un luogo di ricerca e di confronto — sia a livello scientifico che divulgativo — sui temi delle nuove tecnologie e dell'informatica; un po' come succede nella vicina Erice per quel che riguarda la fisica.

Durante un incontro con la stampa specializzata si sono poste le basi per le iniziative future.

E presentiamo subito la più spettacolare, quella che ci riguarda più da vicino. Nella seconda settimana del luglio '85 si svolgerà nell'isola il primo Festival del Software italiano. È un avvenimento davvero eccezionale per quanti si misurano ogni giorno, per lavoro o per diletto, con i linguaggi dell'informatica.

Il Festival, presentato dal segretario generale del centro Archimede, dottore Mario Breglia, si baserà su quattro momenti:

1) ESPOSIZIONE: verranno realizzati spazi espositivi per le società di hardware e di software. Questi spazi funzioneranno

non come dei tradizionali stands fieristici ma come tessere di una vera e propria «anteprima informatica»; insomma si potrà assistere alla sfilata dell'alta moda dell'informatica.

2) CONVEGNI E SEMINARI: si terranno almeno tre convegni particolari — scuola, lavoro e tempo libero — con relatori di prestigio internazionale; ovviamente anche il pubblico sarà selezionato in base agli interessi specifici in modo da poter trarre il massimo vantaggio da questi incontri. Per convegni di carattere più informativo si sta preparando una Tenda Informatica, uno spazio multiuso che rimarrà attivo sull'isola tutto l'anno.

3) ANIMAZIONE: se tutto andrà bene i duemila posti letto dell'isola saranno presi d'assalto e allora bisognerà pensare a come proporre a tutti i benefici di questo Festival. Ecco la necessità di dimostrazioni scientifiche di modelli legati all'informatica (utilizzazione del computer per studiare il mondo marino o quello vulcanico, tanto per fare un esempio utile alla vita dell'isola), di spettacoli realizzati con tecniche computerizzate, di trasmissioni televisive spettacolari e insieme informative, ecc. Si pensa addirittura di costruire una piattaforma galleggiante per ospitare incontri di vario tipo e di utilizzare alcune insenature come scenari naturali per spettacoli.

4) CONCORSO: è il momento più coinvolgente perché verrà richiesta — mediante un bando che pubblicheremo prossimamente — la creazione di un prodotto software per «incentivare la genialità italiana». La partecipazione al concorso è aperta a tutti coloro che invieranno un programma sui supporti più usuali (floppy, cassetta) in una delle seguenti sezioni: giochi; musica; grafica; didattica; simulazione; ambiente; arte; mare; sport; gestionale; medicale; servizi pubblici.

L'iscrizione è rigorosamente personale e sono quindi escluse le società; una commissione selezionatrice, altamente qualificata, si incaricherà di selezionare un centinaio di prodotti, tenendo conto di tutte le possibili implicazioni.

Gli autori verranno invitati al Festival e potranno quindi mostrare, a chi è interessato, le caratteristiche dei loro programmi. È davvero un'occasione da non perdere sulla quale ritorneremo con dovizia di particolari. Ma l'incontro di Ustica è stato anche l'occasione per ascoltare due interventi, sulla situazione dell'informatica in Italia, veramente interessante.

Nadio Delai, del Censis, ha tracciato un profilo sui processi di informatizzazione nella società italiana.

L'Italia, partita in ritardo rispetto agli altri paesi industrializzati, sta recuperando preziose posizioni; nel giro di pochi anni si sono costituite più di duemila società di servizi informatici; sono nuclei di piccole dimensioni, per lo più composti da giovani, con un'offerta di prodotti diversi e che vanno dalla produzione di software alla manutenzione dell'hardware, dall'assistenza ai clienti alla consulenza. È ancora presto e difficile tracciare delle mappe sulla situazione di computer in Italia ma le cose sembrano volgere al meglio. È intervenuto poi il professor Giovanni Degli Antoni, direttore dell'Istituto di Cibernetica dell'Università di Milano (una persona molto simpatica, un punto di riferimento sicuro per tutti i nostri lettori che da «grandi» vorranno affrontare questa disciplina.

«L'informatica in Italia — ha detto Degli Antoni — la si fa molto con l'editoria (basta vedere cosa espone una qualunque edicola) e il mondo dell'università si è trovato un po' impreparato di fronte a questo sviluppo selvaggio delle pubblicazioni che riguardano ogni risvolto dell'informatica; ma c'è del buono. È in corso una immensa alfabetizzazione, che alcuni definiscono come la seconda alfabetizzazione e non c'è dubbio che questo crea alcuni problemi di identità. Ma la qualità del software in Italia non è seconda a quella di nessun altro paese industrializzato e i nostri programmatori sono invidiati e spesso richiesti anche negli USA, nella Silicon Valley.

«Tuttavia — ha proseguito Degli Antoni — dagli USA stanno arrivando valanghe di software e noi possiamo resistere mettendo a frutto la nostra grande possibilità di programmazione, intensificando gli sforzi e i legami tra mondo del lavoro - ricerca e università. Non è vero che è un surplus di software, anzi serve ancora molto software ma la valanga americana e giapponese sta per coinvolgerci a breve termine. L'alfabetizzazione informatica sta dando i suoi primi frutti, e i linguaggi di programmazione cominciano ad affinarsi selezionando gli standard migliori così da evitare una possibile babele dei linguaggi informatici. Il software può essere fatto solo da piccole aziende per dare buoni frutti. Il limite nel software è dato dall'intelligenza umana ma anche questa sta per essere modificata dall'uso del computer. L'informatica è un fiume in piena che si sta riversando su di noi, la diga è rappresentata dal software. Fra poco, avremo il computer capace di parlare e capire il linguaggio naturale. Se non esiste un vero mercato del software si può dire che esiste già un mercato che è quello della conoscenza. Per quanto l'uomo abbia grandi doti di astrazione, non siamo ancora in grado di capire dove andremo a finire, quali sono i limiti dell'informatica. Il software italiano ha bisogno di grandi appoggi, perché il panorama non è dei più confortanti. Ci sono troppe imitazioni, c'è troppa competizione, gioca un ruolo enorme la pubblicizzazione del prodotto ma la qualità di ciò che finisce sul mercato la si vede da poco. La qualità è molto costosa e il successo di un software è sempre più impossibile».

Sui prossimi numeri di COMPUTER GAMES daremo tutte le informazioni necessarie per partecipare al primo Festival del Software e studieremo iniziative per aiutare i nostri lettori. — *B.D.D.*

A destra, il villaggio di Ustica dove ha sede l'Archimede Informatic In Progress. A sinistra, alcuni ospiti intervenuti per la presentazione del centro alla stampa: da sinistra, Nadio Delai del Censis, Mario Breglia segretario generale, Giovanni Degli Antoni dell'Università di Milano e lo scrittore Luciano De Crescenzo.

PROVACI SUBITO!

3 NUOVI PROGRAMMI PER GIOCARE

CAMPO MINATO

Ecco un programma per ZX SPECTRUM.
Stai compiendo un'importante missione, ma proprio verso la fine ti si presenta un ultimo pericolo, un campo minato da attraversare.
Fortunatamente nella tua attrezzatura è compreso un segnalatore acustico di mine: più il suono è acuto e più sei vicino ad una mina. Per conoscere la distanza esatta puoi leggere il valore sullo schermo in alto a destra. Purtroppo però il rilevatore non è molto sensibile e inoltre ha un piccolo difetto: non segnala le mine diagonalmente, ma solo nelle 4 direzioni in cui si muove l'omino, quindi devi stare molto attento prima di fare ogni passo.
Il gioco termina quando si raggiunge l'angolo in alto a destra oppure in caso di esplosione.
Il numero di mine si può decidere all'inizio; invece premendo solo ENTER le mine sono automaticamente 30.
Per muovere l'omino devi usare i tasti cursore (da 5 a 8).

ATTENZIONE

campo
minato

```
   1 REM ***********************
   2 REM *                     *
   3 REM *    CAMPO  MINATO    *
   4 REM *                     *
   5 REM ***********************

   9 REM    caratteri grafici :
               = A
               = B
               = C
  10 RESTORE
  20 FOR n=0 TO 23: READ a
  30 POKE USR "a"+n,a
  40 NEXT n
  50 DATA 22,58,108,84,106,84,10
8,56
  55 DATA 56,56,16,30,16,56,36,3
4
  60 DATA 36,24,195,0,195,36,66,
24
  70 BORDER 3: PAPER 3: CLS
  80 LET x=0: LET y=21
  82 LET a$="": LET p=0
  85 LET m=30
  90 INPUT "Numero mine ?"; LINE
 a$
  92 IF a$="" THEN GO TO 100
  94 FOR i=1 TO LEN a$
  95 IF a$(i)<"0" OR a$(i)>"9" T
HEN GO TO 90
  96 LET m=VAL a$
  97 REM
  98 REM disegno campo minato
  99 REM
 100 PAPER 4: CLS : INK 0
 102 PLOT 75,100: DRAW 100,0: DR
AW 0,50: DRAW -100,0: DRAW 0,-50
 104 PRINT AT 4,10;"ATTENZIONE",
AT 6,13;"campo";AT 7,12;"minato"
 106 PLOT 120,100: DRAW 0,-100:
DRAW 10,0: DRAW 0,100
 108 PAUSE 100: CLS : INK 4
 110 FOR i=1 TO m
 120 PRINT AT RND*20+1,RND*31;"
"
 130 NEXT i
 140 PAPER 7: INK 0
 189 REM
 190 REM controllo omino
 191 REM
 192 LET b$=INKEY$: IF b$=a$ THE
N GO TO 220
 193 LET a$=b$: LET p=p+1
 195 PRINT AT y,x;" "
 200 LET x=x+(a$="8" AND x<31)-(
a$="5" AND x>0)
 210 LET y=y+(a$="6" AND y<21)-(
a$="7" AND y>1)
 220 IF ATTR (y,x)=36 THEN GO TO
 350
 230 FOR i=1 TO 2
 240 IF ATTR (y+i,x)=36 OR ATTR
(y-i,x)=36 OR ATTR (y,x+i)=36 OR
 ATTR (y,x-i)=36 THEN GO TO 250
 245 NEXT i: LET i=3
 250 BEEP .01,0+(3-i)*20
 260 PRINT AT y,x;""
 270 PRINT AT 0,6;"PASSI:";p,
 272 PRINT "DISTANZA:";i
 280 IF x=31 AND y=1 THEN GO TO
300
 295 GO TO 190
 299 REM
 300 REM    fine
 301 REM
 305 PRINT AT 10,5; FLASH 1;" SE
I ARRIVATO ! "
 310 FOR i=-20 TO 20
 312 BEEP .005,i: BEEP .05,i+1
 315 NEXT i
 320 PRINT #0;AT 0,5;" PREMI PER
 INIZIARE ";AT 1,3;"( M per vede
re le mine )": PAUSE 0
 330 IF INKEY$="m" THEN GO TO 40
0
 340 RUN
 349 REM
 350 REM    esplosione
 351 REM
 352 FOR i=20 TO -20 STEP -1
 355 BEEP .005,i: BEEP .05,i-1
 360 LET k=(i+20)/6
 365 PRINT AT y,x; INK k; PAPER
7-k;""
 370 NEXT i
 380 GO TO 320
 399 REM
 400 REM       mine
 401 REM
 402 INPUT ""
 405 FOR i=0 TO 31
 407 FOR j=1 TO 21
 410 IF ATTR (j,i)=36 THEN PRINT
 AT j,i; PAPER 4;""
 415 NEXT j: NEXT i
 420 GO TO 320
```

IL GIOCO DELLE BIGLIE

I nostri lettori certamente ricorderanno il programma «Il gioco delle biglie» pubblicato nel numero di maggio della nostra rivista nelle versioni per Vic 20, Apple II e Spectrum. Ecco ora anche la versione per Texas TI-99/A abilmente realizzata da Stefano Delle Strologe, un lettore di Roma. Il listato è battuto con una macchina per scrivere, e non con la stampante del Texas, ma la simbologia può essere facilmente identificabile.
Per chi non avesse a portata di mano il numero di maggio di COMPUTER GAMES, qui di seguito riassumiamo brevemente le regole del gioco.
«Il gioco delle biglie» è un solitario giocato con un board composto da una linea con 9 buche (numerate da 1 a 9).
Nella posizione di partenza si dispongono 4 biglie bianche (indicate con «O») sulla sinistra e 4 biglie nere (indicate con « ») sulla destra. Al centro del board rimane una buca (indicato con «.») che separa i due gruppi. Lo scopo del gioco è di riuscire a invertire l'ordine delle biglie sul board, cioè passare tutte le biglie bianche a destra e quelle nere a sinistra. Le mosse consentite sono: spostare una biglia nella buca adiacente, se questa è libera (per esempio 4,5 in partenza si può fare 4,5 o 6,5) oppure spostare sempre una biglia in una buca ma soltanto una biglia (per esempio, in partenza si può muovere in questi modi 3,5 o 7,5).

```
5 REM VERSIONE PER TI-99/4A
1Ø PRINT "IL GIOCO DELLE BIG
LIE"
2Ø PRINT ""
3Ø DIM Q(9,1)
4Ø PRINT
5Ø PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9"
6Ø PRINT
7Ø S=Ø
8Ø FOR X=1 TO 4
9Ø Q(X,1)=1
1ØØ NEXT X
11Ø Q(5,1)=Ø
12Ø FOR X=6 TO 9
13Ø Q(X,1)=2
14Ø NEXT X
15Ø A$=".Oa"
16Ø FOR X=1 TO 9
17Ø PRINT SEG$(A$,Q(X,1)+1,1
);
18Ø PRINT " ";
19Ø NEXT X
2ØØ S=S+1
21Ø PRINT "    MOSSA";
22Ø INPUT M
225 INPUT M1
23Ø IF M>9 THEN 24Ø
233 IF M<1 THEN 24Ø
235 IF M1>9 THEN 24Ø
238 IF M1>=1 THEN 26Ø
24Ø PRINT " MOSSA ILLEGALE!!!
"
25Ø GOTO 21Ø
26Ø REM  CONTROLLA CHE LA MO
SSA SIA VALIDA
27Ø IF M+1=1 THEN 37Ø
275 IF M-1=M1 THEN 37Ø
28Ø REM  QUI SI CONTROLLANO
I SALTI
29Ø IF M=9 THEN 33Ø
3ØØ IF M=1 THEN 35Ø
31Ø IF Q(M+1,1)=Ø THEN 24Ø
315 IF Q(M-1,1)=Ø THEN 24Ø
32Ø GOTO 36Ø
33Ø IF Q(M-1,1)=Ø THEN 24Ø
34Ø GOTO 36Ø
35Ø IF Q(M+1,1)=Ø THEN 24Ø
36Ø IF M+2=M1 THEN 37Ø
365 IF M-2<>M1 THEN 24Ø
37Ø IF Q(M,1)<>Ø THEN 4ØØ
38Ø PRINT "NON C'E' NIENTE NE
LLO SPAZIO";M
39Ø GOTO 21Ø
4ØØ IF Q(M1,1)=Ø THEN 43Ø
41Ø PRINT "LO SPAZIO";M1;"E'
OCCUPATO"
42Ø GOTO 21Ø
43Ø Q(M1,1)=Q(M,1)
44Ø Q(M,1)=Ø
45Ø X9=Q(1,1)+Q(2,1)+Q(3,1)+
Q(4,1)
46Ø Y9=Q(6,1)+Q(7,1)+Q(8,1)+
Q(9,1)
47Ø IF X9<>8 THEN 48Ø
475 IF Y9=4 THEN 49Ø
48Ø GOTO 16Ø
49Ø PRINT "HAI VINTO!!!"
5ØØ PRINT "HAI FINITO IL GIO
CO IN";S;"MOSSE"
51Ø PRINT "VUOI GIOCARE ANCO
RA ?"
52Ø PRINT "SCRIVI S PER CONT
INUARE"
53Ø CALL KEY(Ø,KEY,STATUS)
54Ø IF STATUS=Ø THEN 53Ø
55Ø IF KEY=83 THEN 7Ø
56Ø END
```

ATTACCO AEREO

Ecco un gioco per Vic 20 che sfrutta a pieno le capacità grafiche e sonore del computer e, naturalmente, anche le vostre. In un tipico scenario di guerra, l'obiettivo del giocatore è quello di colpire degli importanti depositi di munizioni del nemico (che celano missili intercontinentali). All'inizio tutto sembra facile ma improvvisamente si scatena la contraerea avversaria: è un inferno di missili che illuminano sinistramente il cielo!

Il gioco sviluppa dieci livelli di difficoltà e ha tre chiavi di manovra:
F 3 = sgancia la bomba (ovviamente bisogna calcolare la velocità dell'aereo rispetto all'obiettivo);
F 5 = aereo in decollo
F 7 = aereo in picchiata
Al termine di ogni azione di guerra apparirà sullo schermo un esatto rendiconto dell'operazione: un vero e proprio giornale di bordo cui nulla sfugge.

```
10 REM **ATTACCO AEREO **
20 FORJ=7169TO7246
30 READ X
40 POKEJ,X
50 NEXT
60 T=0:U=1:Z=0
70 G=7680:H=38400:B=0:F=0:BH=0:GB=G+422:HB=H+422:FF=44
80 V=36878:S=36876
90 T=G+204:BH=T:POKE649,1:A$=""
100 FB=0:BT=0:BD=0:TT=0:BG=0:EC=0
110 INPUT"]■LIVELLO (1-10)";L
120 IF L<1 OR L>10 THEN 110
130 POKEV,1:POKE36877,128
140 POKE36879,104:PRINT"]"
150 FORJ=0 TO 461
160 POKEH+J,Z
170 NEXT
180 FORJ=0TO21:POKEG+440+J,102:NEXT
190 GOSUB 1000
200 TI$="000000"
210 E=INT(RND(U)*20)
220 POKEHB,Z
230 IF E<L THEN F=RND(U)*347+FF:IF PEEK(F+G)=32
    THEN POKEH+F,7:POKEF+G,42:POKEV, 15
240 POKEV,U
250 IF E<6 THEN POKEG+439,88
260 IF B=10 THEN POKEG+439,160
270 IF E=19 AND FB=Z THEN B=101:FB=U:TT=TT+U
280 IF B/10=INT(B/10) THEN POKES,240:POKEG+484,B/10+47
290 IF FB=U THEN B=B-U
300 IF B=Z THEN FB=Z
310 GET A$
320 IF A$ <> "" THEN GOSUB 1000
330 IF BG=U THEN POKES,220+BH/20
340 POKET,223:SYS 7169
350 POKE S,Z
360 IF PEEK(T)=42 THEN 480
370 BH=BH-11
380 IF B=2 AND BH=Z THEN GOSUB 2000
390 POKEF+H,Z:POKEF+G,32
400 POKEG+439,32:POKET,223
410 SYS 7169
420 BH=BH-11
```

```
430 IF BG=U THEN POKES,220+BH/20
440 IF PEEK(T)=42 OR EC=U THEN 480
450 IF B=2 AND BH=Z THEN GOSUB 2000
460 IF BG=U AND BH=Z THEN POKEHB,1:POKEGB,214:POKES,Z:POKEV,15:BG=Z
470 GOTO 210
480 PRINT "♥":POKE36877,200
490 POKES,Z
500 FORJ=15TOU STEP-U
510 POKE36879,8
520 POKEV,J
530 FORK=1TO100:NEXT
540 POKE36879,40
550 NEXT
560 POKEV,Z
570 PRINT"♥■QQ"
580 IF EC=U THEN PRINT"SEI VOLATO TROPPO IN BASSO":GOTO 600
590 PRINT"SEI STATO ABBATTUTO"
600 PRINT"BOMBE SGANCIATE ";BD
610 PRINT"MISSILI COLPITI ";BT
620 PRINT"DI ";TT;" POSSIBILI"
630 PRINT"TEMPO DI VOLO ";INT(TI/60);" SEC"
640 PRINT"QQPREMI 'S' PER CONTINUARE"
650 GET A$:IF A$<>"S" THEN 650
660 GOTO 90
1000 FOR K=0 TO 3:POKET-K,32:NEXT
1010 IF A$=CHR$(134) AND BG=Z THEN BH=G-T+424:BG=U:BD=BD+U:GOTO 1060
1020 IF A$=CHR$(135) THEN T=T-22
1030 IF A$=CHR$(136) THEN T=T+22
1040 IF T<G+6 THEN T=G+6
1050 IF T>G+402 THEN EC=U
1060 POKEH-G+T,6
1070 POKET-3,118:POKET-2,111:POKET-U,223:POKET,223
1080 A$="":RETURN
2000 POKES,Z:POKE36879,105
2010 POKEHB,U
2020 POKEGB,214
2030 POKEV,15
2040 BT=BT+U
2050 POKE36879,104
2060 POKEHB,Z
2070 POKEGB,32
2080 POKEV,U
2090 RETURN
3000 DATA 169,30,133,252,169,0,133,251,160,1,140,0,28,162,0
3010 DATA 177,251,201,118,240,13,201,111,240,9,201,223,240,5,136
3020 DATA 145,251,200,56,152,105,21,168,232,224,10,208,228
3030 DATA 165,251,240,21,173,0,28,201,21,208,1,96,238,0,28
3040 DATA 169,0,133,251,172,0,28,76,14,28,169,220,133,251
3050 DATA 172,0,28,76,14,28
```

E ORA TOCCA A TE...

Invitiamo come sempre i nostri lettori a inviarci i programmi-gioco da loro inventati, attenendosi alle regole pubblicate nei precedenti numeri della rivista.

Informiamo tutti coloro che hanno già partecipato a questa iniziativa, che gli elaborati sono al vaglio del nostro comitato di esperti e presto sarà spedito a casa il diploma di «Master control programmer».

Ricordiamo che i programmi devono essere inviati, con tutte le indicazioni necessarie, in busta chiusa a: COMPUTER GAMES Peruzzo Periodici - Via E. Marelli, 165 20099 Sesto S. Giovanni (MI).

COMPUTER CINEMA

SINDROME DA VIDEO

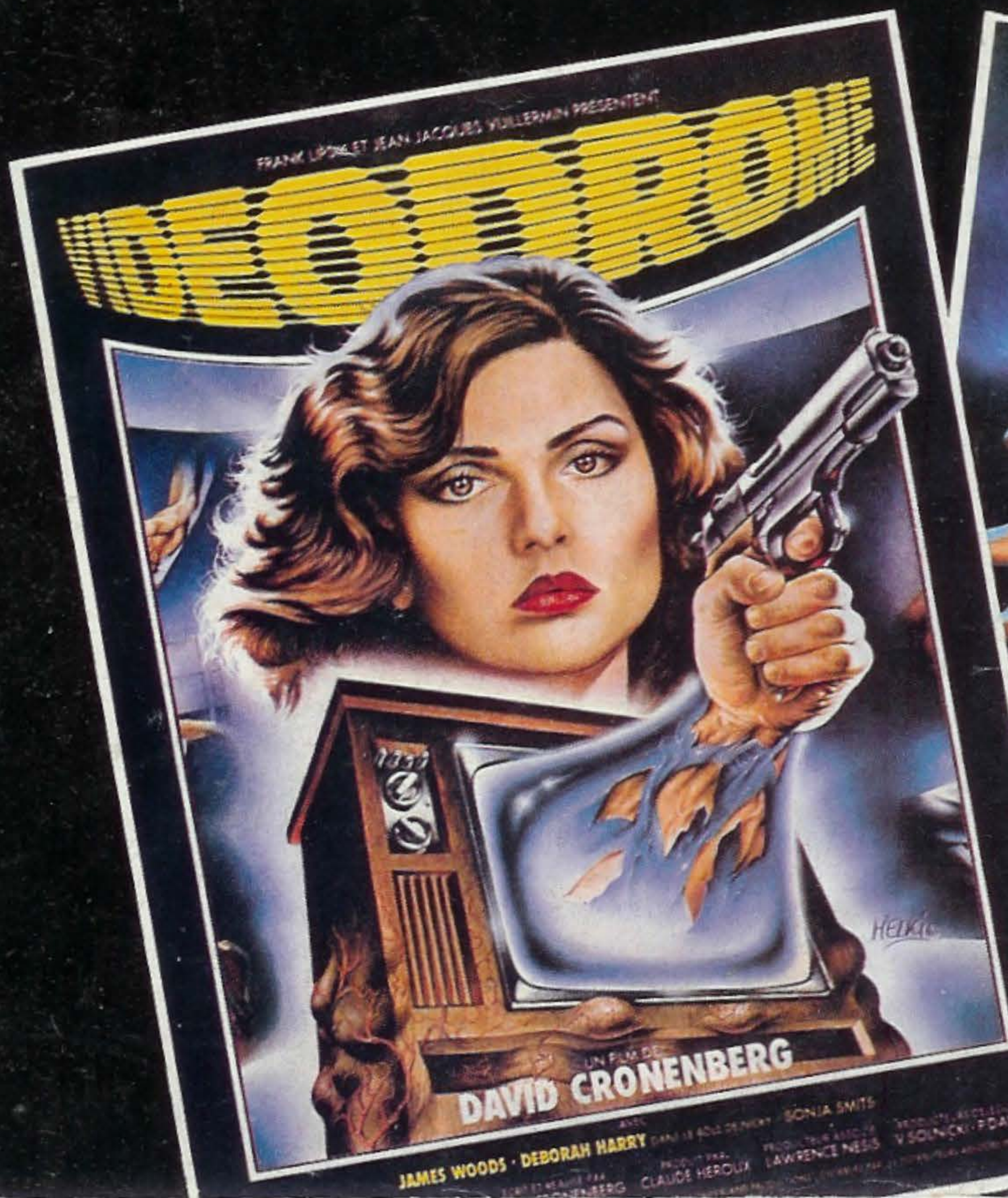
Il monitor televisivo è diventato il nostro sesto senso: lo dimostrano due nuovi film, Nightmares e Videodrome

Marshall McLuhan, il più noto e il più citato studioso dei problemi della comunicazione di massa, sosteneva che il monitor televisivo è diventato una specie di estensione del nostro sistema nervoso, un vero e proprio senso in più che ci consente di esplorare e conoscere altre realtà.

Una tesi sociologica che due film di fantascienza hanno saputo tradurre in emozioni e spettacolo. Il primo, di Joseph Sargent, si intitola *Nightmares* (titolo originale *En plein Cauchemar*, ovvero incubi) ed è composto di quattro episodi. Il secondo, realizzato dal maestro dell'horror David Cronenberg, si intitola *Videodrome* e viene considerato un capolavoro. «Il solo film degli Anni 80», si legge sulla rivista americana *Cinefantastique*, «che ci fa capire qual è il vero nodo, il vero centro di gravità, dei nostri tempi».

Una presentazione molto impegnativa. Cominciamo dunque a raccontare di quello più facile, tra questi due film strettamente imparentati.

L'incubo che ci interessa, in *Nightmare*, è quello vissuto da un ragazzo piuttostoW complessato, di nome Cooney. Coi parenti ha un rapporto difficile, fisicamente non è un gran ché, a scuola è tra gli ultimi. Eppure c'è qualcosa che il nostro amico Cooney sa fare meglio di chiunque altro: giocare coi computer. Nei videogames è un vero campione, un virtuoso senza concorrenti.

Nella sua carriera resta

soltanto una sfida, un obiettivo non ancora raggiunto. Si tratta della tredicesima fase di un gioco chiamato «Il Cardinale delle guerre». Ogni fase è più difficile della precedente e Cooney è arrivato a superare la dodicesima tappa. Ma quando finalmente il nostro eroe riesce a superare il mitico tredicesimo grado, mai violato da alcuno, la realtà del videogioco si capovolge. Dal monitor escono ronzanti, in un tripudio di effetti speciali, le temibili astronavi del Cardinale in persona, deciso a vendicarsi per l'affronto subito. La lotta è disperata: il piccolo Cooney, incollato ai bottoni pulsanti del gioco e alla leva di comando, si batte con tutte le sue forze. E il gioco non è più un gioco...

Come chiamare questa incerta dimensione tra realtà e irrealtà, rappresentata dal monitor televisivo, che con le sue mille storie e i suoi mille giochi, ci può trasportare e risucchiare in infiniti «altrove»? Forse potremmo chiamarla *Videodrome*, come il film di Cronenberg, in cui vediamo il protagonista infilare la testa dentro il monitor, che per accoglierlo si fa molliccio come una medusa opalescente.

Ci racconta, il maestro canadese, la storia di Max Renn, proprietario, a Toronto, di Channel 84, una piccola emittente televisiva via cavo, specializzata in programmi a sfondo sessuale.

Max si rende conto che pornografia e violenza sono ingredienti difficili da dosare senza diventare stucchevoli ed è alla ricerca di una nuova formula e di nuovi programmi. Gli capita un giorno di sintonizzarsi su un segnale pirata, forse proveniente, via satellite, da una stazione in Malesia, nientemeno. Sgrana gli occhi perché l'emittente, che si chiama appunto *Video drome*, trasmette film pieni di sadismo, sesso e violenza, stranamente morbosi e a modo loro affascinanti. Rimane catturato dai programmi di *Videodrome*, li segue con troppa attenzione, fino a sviluppare una vera e propria videodipendenza.

Anche la sua vita personale comincia a modificarsi: nel privato inizia a comportarsi come i protagonisti nevrotici e violenti dei programmi di *Videodrome*.

Scopriremo più tardi che il segnale televisivo di *Videodrome* ha una frequenza in grado di provocare, attraverso la retina, vere e proprie modificazioni cerebrali e uno stato di perpetua allucinazione.

Max non è più in grado di distinguere ciò che accade nella realtà e ciò che si sviluppa sul monitor. Lui stesso comincia a modificarsi: nel suo corpo si sviluppano mutazioni impressionanti.

Max è ormai una larva che aspetta soltanto di essere salvata, o meglio di essere usata da qualcuno. Da chi non lo diciamo, per non rovinarvi il gusto della sorpresa.

Diciamo invece qualcosa sui realizzatori di questo film notevole e insolito, cominciando da Cronenberg, il regista. A 40 anni, nato a Toronto da un padre scrittore e da una mamma musicista, Cronenberg ha già alle spalle parecchi successi. *Scanners* è uno dei suoi film più conosciuti e il più recente è *La zona morta*.

In passato alcuni suoi film hanno fatto scandalo. *The Brood* ad esempio era talmente disgustoso che perfino gli appassionati del genere horror non riuscivano a tenere lo sguardo incollato allo schermo. Vi si raccontava di strani parti in cui il feto si sviluppava esternamente al corpo femminile, come un orribile bozzolo. In *Rabid*, uno dei suoi primi

VIDEODROME

film, la protagonista, un'attrice presa dal cinema a luce rossa, era fornita di un lungo e micidiale aculeo, che le fuoriusciva dall'ascella.

Questa galleria di donne terribili gli ha creato la fama di autore se non maledetto almeno nevrotico. La rivista francese *Ecran Fantastique* azzarda perfino un'interpretazione psicoanalitica della sua opera, dando la colpa al solito complesso di Edipo.

In realtà chi ha lavorato con lui lo descrive come un tipo molto gentile e simpatico. Lui stesso racconta della sua infanzia come di un periodo molto felice: «I miei genitori mi aiutavano in tutto ciò che facevo. Ma era anche», aggiunge, «l'epoca di Eisenhower, un po' troppo linda e pulita perché uno non provasse il desiderio di mettere tutto a soqquadro».

E lui coi suoi film è riuscito a sovvertire la fantasia dello spettatore, spesso anche le regole del buon gusto, nonché qualche stomaco delicato.

Cronenberg non sottovaluta il proprio lavoro: «Molti pensano al cinema dell'orrore e di fantascienza come a un'evasione.», afferma. «Io invece credo che siano film seri e importanti, perché ci obbligano, quando sono fatti bene, a confrontarci con situazioni e aspetti della vita che spesso preferiamo dimenticare, per pigrizia mentale, o per fuggire l'angoscia». Lui stesso però ammette candidamente di esagerare spesso nella dose di orrore contenuta nei suoi film: «Creo delle storie», dichiara, «che riviste sullo schermo mi fanno una certa impressione». Meglio spaventarsi da sé che farsi spaventare, potrebbe essere il suo motto.

Claudio Lazzaro

"Senti, senti. Ma se il nastro non è MAXELL, anche la chitarra di Eric Clapton si sgonfia."

Su un nastro qualsiasi, anche una chitarra suonata da dio perde la sua grinta. Maxell invece, sta dalla parte degli strumenti. Il nuovo nastro Super Fine Epitaxial amplia la gamma dinamica e riduce a zero il rumore di fondo. La nuova meccanica Phase Accuracy evita anche il minimo sbilanciamento nell'ascolto stereo.
Maxell è davvero un'altra musica.

È TUTTA UN'ALTRA MUSICA.

DELPI